

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh tahapan penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Rancangan media pembelajaran berbasis *adventure game* diawali dengan analisis kebutuhan dan permasalahan dengan melakukan wawancara kepada guru, berdasarkan hasil wawancara ditemukan minat belajar siswa pada pelajaran informatika hanya terbatas penggunaan *game* dengan perangkat yang didukung serta mayoritas belum memahami pembelajaran informatika secara konsep dasar, sehingga permasalahan ini dapat diatasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang mengacu pada *game* petualangan, instrumen *critical thinking* diimplementasikan sebagai dasar pemikiran jangka panjang khususnya pada mata pelajaran informatika dengan tema analisis data. Target penelitian ini adalah siswa yang belum mempelajari terkait pencarian data, sehingga media pembelajaran dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna, fitur yang disesuaikan berdasarkan materi, dan produk yang akan digunakan disesuaikan dengan fasilitas di sekolah. Pada tahap desain mencakup rancangan alur yang diinterpretasikan menggunakan *flowchart* dan *storyboard* serta menyusun instrumen *critical thinking* yang terdiri dari *clarification*, *assessment*, dan *inference* yang kemudian akan diimplementasikan pada setiap tahapan *game*.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *adventure game* dikembangkan menggunakan *software* godot dengan melalui tahap validasi materi yang mendapatkan hasil 98% dan dinyatakan “sangat layak” sementara itu pada validasi media memperoleh hasil sebesar 85% dengan kategori “sangat layak” sehingga media pembelajaran berbasis *adventure game* dapat digunakan untuk menilai kepuasan siswa.
3. Hasil tanggapan siswa menunjukkan media pembelajaran berbasis *adventure game* dengan integrasi instrumen *critical thinking* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dinilai sangat

menarik minat dan kepuasan siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil skor rata rata daya tarik sebesar 1,93 dan stimulasi sebesar 1,86 dimana keduanya mendapatkan kategori “*Excellent*” aspek ketepatan mendapatkan rata rata 1,51 dan kebaruan sebesar 1,30 dan keduanya memperoleh kategori “*good*” sementara itu aspek efisiensi meraih skor rata rata 1,38 dan kejelasan dengan rata rata 1,39 dengan begitu kedua aspek ini memperoleh kategori “*above average*”

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelien, terdapat beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan dan masukan dalam pengembangan penelitian di masa mendatang, yaitu :

1. Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *adventure game* sebaiknya dilengkapi dengan fitur level yang muncul pada setiap tahapan indikator *critical thinking*, fitur ini dapat menunjukan siswa yang mengerjakan tahapannya dengan baik maupun siswa yang masih membutuhkan bimbingan, sehingga kedepannya dapat mempermudah proses pengujian kemampuan berpikir kritis.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk memperluas aspek dan instrumen yang dapat dikaji sehingga dapat mengukur efektivitas *critical thinking* secara lebih mendalam.
3. Pengembangan *adventure game* sebaiknya mempertimbangan perbedaan bentuk tokoh antara pemain utama, *Non-Playabale Character* (NPC), serta musuh sehingga siswa tidak mengalami kebingungan dalam menggunakan *game*.
4. Pada penelitian selanjutnya, *game* diharapkan dapat dikoneksikan dengan database sehingga hal ini dapat merekam progress dan kemampuan siswa ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *adventure game*.
5. Pengembangan media pembelajaran berbasis *adventure game* sebaiknya mengimplementasikan semua indikator *critical thinking* agar hasil pembelajaran dapat lebih optimal.