BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini menjelaskan simpulan yang memuat jawaban dari pertanyaan yang diajukan pada rumusan masalah. Simpulan disusun berdasarkan hasil penelitian. Serta rekomendasi yang ditujukan kepada peneliti selanjutnya.

1. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian, dapat ditarik beberapa simpulan yaitu:

a. Proses implementasi *finite state automata* pada *educational game* dilakukan mengikuti kerangka berpikir pengembangan multimedia *Analize-Design-Development-Implementation-Evaluation* (ADDIE). Dan selesainya penyusunan laporan penelitian ini menandai berakhirnya pula proses pengembangan *educational game* pada iterasi pertama. Berdasarkan penilaian ahli, *educational game* dinilai baik dan tersusun atas komponen-komponen yang tepat sehingga dapat diartikan bahwa *educational game* direpresentasikan sebagai model yang baik. Kemudian implementasi *finite state automata* pada *educational game* dinyatakan telah sesuai dengan rancangan dan memenuhi kelayakan. Dan siswa sebagai pengguna yang telah melakukan uji coba terhadap *educational game*, memberikan penilaian sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *educational game* mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa.

b. Untuk mengetahui implikasi yang diakibatkan, dilakukan melalui penilaian terhadap dua kelas siswa, satu kelas mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan *educational game* sebelum menghadapi tes, sedangkan kelas yang lain tidak mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan *educational game.* Berdasarkan hasil tes yang dilakukan dapat diketahui terdapat perbedaan signifikan *computational thinking* diantara kedua kelompok dan hal ini mengindikasikan bahwa dengan menggunakan

educational game yang mengimplementasikan *finite state automata* dapat mengoptimalisasikan *computational thinking* siswa.

2. Rekomendasi

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan diantaranya:

a) Dikembangkannya *educational game* dengan meluaskan cakupan domain *computational thinking* yang terlibat atau melakukan spesialiasi terhadap suatu domain *computational thinking* tertentu.
b) Dengan derajat kemampuan *computational thinking* siswa yang beragam, sebaiknya diakukan studi pendahuluan sehingga mendapatkan penguatan argumentasi pengambilan keputusan domain *computational thinking* yang menjadi sasaran pengembangan domain *computational thinking* tertentu.
c) Dilakukannya pengembangan *educational game* untuk iterasi kedua dengan mengimplementasikan basisdata sehingga konten pembelajaran maupun aktivitas siswa dapat tercatat dan dapat dijadikan bahan refleksi pembelajaran.
d) Dilakukannya pengembangan *gameflow* yang lebih dinamis dan antarmuka yang lebih intuitif sehingga dapat menarik dan mengakomodasi keberagaman pemain.
e) Pengembangan dan perbaikan instrumen pengukuran *computational thinking*, sehingga data yang terkumpul mendapatkan jaminan oleh validitas dan reabilitas yang tinggi.