

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam merancang dan membangun *game* edukatif untuk pembelajaran pemrograman dasar, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan dan pengembangan *game* edukatif dapat dilakukan dengan menggunakan model *Research and Development* (R&D) yang meliputi 5 tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. *Game* edukatif layak digunakan dalam proses pembelajaran pemrograman dasar, hal ini didasarkan pada hasil validasi ahli media yang menyatakan multimedia ini sangat baik untuk digunakan.
2. Peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap *game* edukatif, hal tersebut didasarkan dari perolehan presentase angket dengan rata-rata sebesar 88,40%. Adapun hasil tanggapan siswa terhadap *game* edukatif direpresentasikan menggunakan *rating scale* untuk setiap aspeknya diantaranya: Aspek Rekayasa Perangkat Lunak mendapat nilai sebesar 89,06% (Sangat Baik), Aspek Pembelajaran sebesar 87,5% (Sangat Baik), dan Aspek Komunikasi Visual sebesar 94,265% (Sangat Baik).
3. Penerapan *game* edukatif sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Dari jumlah siswa sebanyak 24 orang diperoleh hasil rata-rata secara keseluruhan sebesar 48,125 menjadi 61,67, kelompok atas dari 62,5 menjadi 80; kelompok sedang 47,5 menjadi 60; dan kelompok bawah 32,5 menjadi 50.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya diantaranya adalah :

1. Tambahkan fitur *login* agar pengembang dapat mengetahui aktivitas pengguna secara lebih spesifik didalam permainan

2. Tambahkan *level* pada permainan lebih banyak agar pengguna dapat lebih mengasah kemampuan berpikir logis
3. Tambahkan materi berupa video animasi dan menambahkan audio penjelasan pada setiap video animasi
4. Kembangkan *game* untuk dapat digunakan pada *platform* lain untuk meningkatkan aksesibilitas pengguna
5. Periksa tata bahasa dalam *game*, agar bahasa yang digunakan sesuai dan dapat menyampaikan pesan yang dimaksud secara optimal
6. Tambahkan fitur evaluasi berupa kuis pilihan ganda