

BAB 5

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

5.1 Simpulan

Setelah dilakukannya penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya :

- 1) Perancangan dan Pengembangan *Game* Edukasi yang menarik dapat dilakukan dengan menggunakan model Daur Hidup Menyeluruh (SHM) yang meliputi 5 fase yaitu : analisis, desain, pengembangan, implementasi dan penilaian. Perancangan dilakukan dengan membuat analisis kebutuhan fitur dan *gameplay*, *interface* dan desain level, juga materi dan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik terhadap *game* edukasi, analisis pengguna, analisis kebutuhan perangkat lunak serta analisis kebutuhan perangkat keras. Kemudian membuat spesifikasi mengenai rancangan dan kebutuhan pengembangan *game* edukasi yang mencakup perancangan fitur dan *gameplay*, *interface* dan desain level untuk diterapkan pada *game* edukasi, kemudian menyusun diagram alir (*flowchart*), *storyboard* , juga penyusunan materi dan soal ke dalam bentuk alur atau jalan cerita *game* edukasi berdasarkan analisis sebelumnya. Lalu dilanjutkan dengan proses pengembangan menggunakan aplikasi *RPG Maker MV*. untuk selanjutnya lakukan pengujian pada ahli media, ahli materi, juga pada 10 orang siswa. Apabila telah mendapatkan hasil “Layak Digunakan” maka *game* edukasi diimplementasikan pada subjek penelitian, dan akhirnya mendapatkan penilaian oleh peserta didik.
- 2) Penerapan *game* edukasi sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan oleh peningkatan nilai (*gain*) yang di dapat peserta didik, dari ketiga tingkatan kelas yang ada, nilai *gain* yang di dapat kelas atas mendapat nilai tertinggi yaitu 0,71 (Tinggi) hal itu sebanding dengan besarnya nilai tanggapan yang diberikan oleh peserta didik kelas atas mengenai seluruh aspek *game*

edukasi ini, dengan persentase rata-rata setiap aspeknya adalah 98%. Hal ini membuktikan bahwa game edukasi ini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada kelompok kelas atas. Tidak jauh berbeda dengan kelas atas, peserta didik pada kelompok menengah mendapat gain 0,70 (Tinggi) dengan rata-rata persentase setiap aspek pada game edukasi sebesar 95,28%. Perbedaan paling besar ditunjukkan oleh peserta didik pada kelas bawah, selain mendapat gain yang “Sedang” (0,51), meskipun tanggapan yang diberikan pada game edukasi masih tergolong sangat tinggi, namun tidak setinggi kelas atas dan kelas tengah, persentase rata-rata setiap aspeknya adalah 89,19. Apabila dilihat dari persentase rata-rata yang diberikan siswa untuk setiap aspek, dapat dilihat jika peserta didik memberikan nilai yang kurang pada aspek Struktur Informasi, dokumentasi, juga kualitas konten, yang mana dari ketiganya disajikan dalam bentuk dialog dalam game atau dapat disimpulkan peserta didik kelas bawah sedikit kesulitan dalam mencerna bacaan.

- 3) Secara umum, peserta didik memberikan tanggapan mengenai penerapan *game* edukasi ini untuk pembelajaran logika dan algoritma komputer ini menarik, kontennya mudah dipahami, menyenangkan, mengajarkan dalam ketelitian, dan mengajak untuk membudayakan membaca. Dari 22 orang peserta didik yang mencoba *game* edukasi 68% diantaranya berpendapat bahwa *game* edukasi ini sangat menarik, 27% berpendapat *game* ini menarik, dan 5% berpendapat tidak menarik. Dari segi pengaruh penerapan *game* edukasi terhadap peningkatan pemahaman, 72% dari peserta didik berpendapat bahwa *game* edukasi ini sangat membantu dalam peningkatan pemahaman, 23% berpendapat *game* ini membantu, dan 4% berpendapat tidak membantu meningkatkan pemahaman. Sedangkan tanggapan peserta didik mengenai pengaruh yang diberikan *game* edukasi terhadap peningkatan motivasi belajar, 73% peserta didik berpendapat bahwa *game* edukasi ini sangat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar mereka, dan 27% sisanya berpendapat *game* edukasi ini “Membantu” meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, 73% diantaranya atau sebanyak 16% mengatakan bahwa

nilai yang mereka dapat sangat meningkat, sedangkan 27% diantaranya atau sebanyak 6 orang peserta didik mengatakan bahwa nilainya lumayan meningkat. Adapun beberapa pengaruh lain yang peserta didik peroleh setelah diterapkannya *game* edukasi dalam pembelajaran logika dan algoritma komputer adalah mereka dapat lebih memahami mengenai pembelajaran algoritma komputer, selain itu *game* ini pun mengajarkan peserta didik untuk membudayakan membaca.

5.2 Rekomendasi

Untuk penelitian selanjutnya, dapat dikembangkan rancang bangun *Game* Edukasi untuk pembelajaran logika dan algoritma komputer dengan alur atau jalan cerita yang tidak hanya mengacu pada kehidupan sehari-hari, namun juga yang mengacu pada algoritma yang berjalan pada komputer, dialog yang tidak terlalu panjang supaya peserta didik tidak jenuh, menambahkan audio penjelasan pada setiap video ilustrasi supaya peserta didik bisa lebih memahami mengenai logika dan algoritma komputer dan penerapannya pada kehidupan sehari-hari juga pada sistem yang berjalan pada komputer, serta menambahkan mini map pada setiap peta dalam game untuk mempermudah peserta didik dalam mengeksplorasi setiap tempat yang ada.