

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan game visual novel pada pembelajaran logika dan algoritma komputer, maka peneliti menyimpulkan beberapa hal diantaranya sebagai berikut :

- 1) Implementasi game visual novel pada pembelajaran logika dan algoritma komputer yaitu sebagai berikut; untuk fitur dari game visual novel ini adalah materi yang terdapat pada game ini menyatu dengan jalan cerita atau alur game, inti pada game itu sendiri sebenarnya adalah materi yang telah disamarkan, diantaranya dijadikan peraturan, misi atau tantangan pada game, bahkan latar belakang game, yang disampaikan melalui percakapan antar karakter. Untuk *gameplay*-nya sendiri *game* ini cukup mudah dikendalikan, yaitu menggunakan tombol “*spasi*” atau “*tap layar*” Selain itu, pola dalam menyelesaikan setiap *stage* nya akan sama. Supaya *interface game* ini menarik, maka desain antarmuka dari setiap *stage* akan dibuat berbeda dari segi karakter, konten, dan tingkat kesulitannya. Mengenai *style* atau gaya penyajian setiap *stage*-nya, dari *stage* satu sampai empat akan sama, yaitu pemain akan mempelajari *masterbooks* dan kemudian menjawab pertanyaan dari penjaga. Pemain harus menyelesaikan *stage* pertama untuk bisa lanjut ke *stage* berikutnya yaitu stage 1-4. Pertanyaan untuk tes akhir yaitu *stage* menuju sang master, apabila semua pertanyaan terjawab maka pemain akan menjadi sang master selanjutnya.
- 2) Dari hasil penilaian kelas kontrol dan kelas eksperimen, pre-test pada kelas kontrol diketahui hasil rata-rata sebesar 30 dan pre-test pada kelas eksperimen diketahui hasil rata-rata sebesar 31, sedangkan pada post-test kelas kontrol ditemukan nilai rata-rata sebesar 71 dan untuk kelas eksperimen sebesar 80, sehingga didapati nilai gap pada peningkatan pemahaman (gain) sebesar 0,13 yang mana pada kelas kontrol hanya mendapatkan rata-rata gain sebesar 0,58 dengan kategori “Sedang”

sedangkan pada kelas eksperimen mendapatkan nilai 0,71 dengan kategori “Tinggi”. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan dari media game visual novel dapat meningkatkan nilai yang lebih besar dari pada tanpa adanya bantuan media game visual novel.

- 3) Untuk respon tanggapan siswa sebagai pengguna media pembelajaran memiliki tanggapan bagus juga, karena dilihat dari hasil respon siswa terhadap media untuk segala aspek yang ditemukan. Hasil aspek Mekanisme memiliki nilai sebesar 86,5%, Elemen Multimedia 100%, Struktur Informasi 88,6%, Dokumentasi 92,8% dan yang terakhir Kualitas Konten sebesar 89,5%, untuk nilai keseluruhan rata – ratanya 91,5% . Dapat dikatakan bahwa hasil respon siswa terhadap multimedia sangatlah tinggi dan berkategori baik.

5.2 Rekomendasi

Untuk penelitian selanjutnya, dapat dikembangkan media game visual novel pada pembelajaran logika dan algoritma komputer yaitu sebagai berikut:

- 1) Dapat ditambah menu petunjuk yang jelas, agar memudahkan peserta didik saat mulai permainan. Dan dapat ditambahkan juga mini map untuk mempermudah peserta didik dalam mengeksplorasi setiap stage pada game visual novel.
- 2) Baiknya perlu dilakukan analisis iterasi kepada siswa sebelum dilakukan perancangan game visual novel.