

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Setelah dilakukannya pengembangan *game* edukasi *computational thinking*, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam pengembangan *game* edukasi *computational thinking* dibuat dengan mempertimbangkan permasalahan yang ada melalui serangkaian pemenuhan kebutuhan untuk kemudian diolah dan mulai dikembangkan dengan metode pengembangan yang telah ditentukan. Kemudian hasil analisis tersebut dirancang dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*).
2. Pengujian *game* edukasi *computational thinking* ini dilakukan dengan beberapa metode, yakni pengujian *alpha* dengan validasi ahli materi dan media. Kemudian pengujian beta dengan menggunakan SUS. Berdasarkan pengujian alpha, produk *game* edukasi *computational thinking* dikatakan layak untuk digunakan. Kemudian pada pengujian *system usability scale* (SUS) hasilnya ditunjukkan dengan skor 93, yakni berada pada kategori baik dengan grade A, yang artinya secara *usability* berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian dapat diterima, sehingga layak dan baik untuk dipakai sebagai media pembelajaran.

5.2 Implikasi

Dalam penelitian ini, hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan *game* edukasi *computational thinking* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru, orang tua dan siswa dalam mengenalkan dasar *computational thinkin*. Dalam proses pengembangan *game* edukasi ini telah mengimplementasikan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan telah di verifikasi kepada ahli materi *computational thinking* dan ahli desain UI/UX, serta diujikan kepada siswa dengan hasil yang memenuhi syarat. Rancangan ini bisa dijadikan acuan bagi peneliti lain untuk mengembangkan aplikasi serupa juga bisa diperluas untuk menjadi sebuah media pembelajaran yang membantu guru dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas atau membantu orang tua dalam kegiatan pembelajaran di rumah.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pengembangan dan simpulan hasil penelitian. Maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi kepada *stakeholder* yang berhubungan dengan pengembangan *game* edukasi *computational thinking*, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi guru, *game* edukasi bisa ditingkatkan dari segi materi dan konten agar *game* edukasi *computational thinking* dapat memuat mata pelajaran sehingga mengasah kemampuan siswa terhadap *problem solving* saat menggunakan *game*.
2. Bagi kepala sekolah, *game* edukasi bisa dijadikan media untuk mengenalkan *computational thinking* di lingkungan sekolah agar siswa bisa mengenal dan memahami bagaimana *computational thinking* bekerja.
3. Bagi orang tua, *game* edukasi bisa dijadikan pengganti *game* online yang ada *handphone* milik siswa untuk menjadi wadah pembelajaran di rumah.
4. Bagi peneliti selanjutnya, *game* dapat dikembangkan dengan menambahkan *database* agar dapat mengetahui letak kesalahan pemain untuk kemudian menjadi bahan evaluasi. Selain itu penambahan materi mengenai *computational thinking* agar *game* dapat berkembang lebih baik.
5. *Game* perlu dikembangkan ke dalam perangkat lain, tidak terbatas pada *android* saja.