

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis pengimplementasian yang telah dilakukan, maka didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Gim dapat dimodelkan dengan menggunakan metode ADDIE, lalu dirancang dengan menggunakan metode perancangan HIPO (*Hierarchy Plus Input Process Output*) dan GDD (*Game Design Document*). Kemudian dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Unity menggunakan bahasa pemrograman C#. Sebelum dilakukan implementasi, gim telah diuji dengan menggunakan *blackbox testing* dan dinyatakan layak.
- b. Dari hasil pengujian pengguna, ditemukan bahwa teka-teki serta rintangan yang ada di dalam gim sudah dapat membuat para murid merasa penasaran, sehingga mereka mencari cara untuk menyelesaikan rintangan. Hal tersebut yang kemudian menumbuhkan motivasi para siswa.
- c. Para siswa dapat mengasah kemampuan problem solving ketika memainkan gim ini. Hal tersebut terbukti dari hasil pengujian terhadap pengguna.

5.2 Saran

Berdasarkan dari kelebihan serta kekurangan yang ada dalam gim RPG Computational Thinking ini. Berikut ini merupakan saran pengembangan gim Computational Thinking untuk penelitian selanjutnya:

- a. Untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan agar dapat membuat *Gameplay* yang ada di dalam gim ini lebih menarik lagi.
- b. Menambahkan beberapa rintangan serta monster-monster yang baru.
- c. Agar dapat menambah jumlah kuis teka-teki.
- d. Menambahkan beberapa npc untuk lebih meramaikan gim.