



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan hasil uji coba yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *game-based learning* tentang pembelajaran algoritma ini telah selesai dirancang dan dibangun serta berhasil dalam memberikan pembelajaran tentang algoritma secara efektif kepada pengguna. Untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna, dilakukan pengujian dengan menggunakan HMSAM (Hedonic Motivation System Adoption Model) dan dapat disimpulkan bahwa responden setuju sebesar 84,12% ingin memakai aplikasi *game-based learning* tentang algoritma ini lagi di masa depan. Lalu didapat juga tingkat *immersion* responden terhadap aplikasi sebesar 83,01%. Kemudian untuk mengukur perbedaan nilai grup kontrol dan grup eksperimen, digunakan metode Pretest-Posttest. Hasilnya memiliki perbedaan 6,67% dan dapat disimpulkan penggunaan aplikasi *game based learning* tentang pembelajaran algoritma memiliki efek yang lebih baik untuk pembelajaran dibanding dengan belajar sendiri.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ada beberapa saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut..

1. Menambah jumlah soal pada Pretest-Posttest agar menambah variasi perhitungan yang lebih banyak.

2. Aplikasi disarankan memiliki *mini-game* yang lebih banyak, dan jumlah soal yang lebih banyak, serta materi yang lebih luas lagi.
3. Aplikasi dapat dibuat ke versi android agar mempermudah para responden dan lebih praktis dalam pemakaian.

