

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Informatika yang mengambil mata kuliah Sistem Digital di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, dengan jumlah data mahasiswa yang dikumpulkan sebanyak duapuluh satu orang, menunjukkan efektivitas dalam kategori Tinggi dengan mengindikasikan bahwa gim RuneLogica Efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan tentang topik gerbang logika. Pengujian pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep rangkaian dan operasi gerbang logika setelah menggunakan gim ini.

Selain itu, hasil pengujian aspek teknis gim menggunakan lima belas item GUESS menempatkan aspek teknik gim RuneLogica dalam kategori Baik, menunjukkan bahwa gim ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan pembelajaran, tetapi juga memiliki kualitas teknis yang baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gim RuneLogica merupakan alat pembelajaran yang efektif dan berkualitas untuk mendukung proses pembelajaran mahasiswa dalam mata kuliah Sistem Digital di Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.

5.2. Saran

Untuk lebih meningkatkan efektivitas dan kualitas gim RuneLogica, disarankan untuk terus melakukan pengembangan dan penyempurnaan berdasarkan umpan balik dari pengguna. Penambahan fitur-fitur baru yang dapat meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan pengguna perlu dipertimbangkan, seperti tantangan tambahan, level yang lebih kompleks, atau elemen cerita yang lebih mendalam. Selain itu, evaluasi berkala terhadap aspek teknis dan pedagogis

gim harus dilakukan untuk memastikan bahwa gim tetap relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Melibatkan ahli pendidikan dan pengembang game dalam proses evaluasi dan pengembangan juga dapat membantu memastikan bahwa gim ini terus memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Dengan demikian, gim RuneLogica dapat terus berkembang menjadi alat pembelajaran yang lebih baik dan lebih menarik bagi mahasiswa, serta memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.