

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V. 1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Game "Take Me Home" menerapkan Computational Thinking dalam gameplaynya dengan menyertakan elemen-elemen CT seperti observasi, pengenalan pola, abstraksi, perancangan algoritma, dan evaluasi. Hal ini membuat gameplay game ini menjadi unik dan bermanfaat dalam mendidik pemahaman tentang CT.
2. Game "Take Me Home" menggunakan procedural generated map yang membuat bentuk levelnya hampir tak terbatas. Setiap kali pemain memainkannya, mereka akan menemukan bentuk map yang berbeda. Dengan menggunakan desain gameplay yang memuat elemen-elemen penting dari Computational Thinking, seperti observasi masalah, pengenalan pola, abstraksi, dan pembuatan jalur untuk menyelesaikan puzzle, pemain dapat belajar dan mengasah kemampuan Computational Thinking mereka saat bermain.
3. Game "Take Me Home" mudah untuk dipahami, menarik dan juga bermanfaat untuk dimainkan terbukti dari uji korelasi antara variabel PE (*Performance Expectancy*), EE (*Effort Expectancy*), dan HM (*Hedonic Motivation*) terhadap variabel BI (*Behavioral Intention*) dengan masing-masing nilai, PE dengan BI bernilai 0.464, EE dengan BI bernilai 0.422 dan variabel HM dan BI dengan nilai 0.768.