

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, pengujian, dan analisis peningkatan *Higher Order Thinking Skillss* (HOTS) siswa terhadap game edukasi *Digital Escape Room* berbasis *website*, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Game edukasi *Digital Escape Room* berbasis *website* telah berhasil dirancang dan dibangun sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa SMP Negeri 1 Pangkur Ngawi. Sistem dikembangkan menggunakan metode Prototyping dengan tahapan analisis kebutuhan, desain prototype, evaluasi prototype, perbaikan, pengkodean, implementasi, dan pengujian sistem. Sistem memiliki dua hak akses utama, yaitu admin/guru dan siswa. Admin/guru dapat mengelola data permainan yang meliputi cerita, level, soal, indikator HOTS, gambar ruangan, dan jawaban benar. Sementara itu, siswa dapat melakukan registrasi, login, memilih cerita, membuka mission map, memainkan level secara berurutan, menjawab tantangan, menggunakan inventory, melihat skor, jumlah kesalahan, durasi pengerjaan, serta melihat final score setelah menyelesaikan permainan.
2. Penggunaan game edukasi *Digital Escape Room* berbasis *website* dapat meningkatkan *Higher Order Thinking Skillss* (HOTS) siswa SMP Negeri 1 Pangkur Ngawi. Hal ini ditunjukkan melalui hasil pretest dan posttest terhadap 30 siswa yang terdiri atas kelas VII, VIII, dan IX. Rata-rata nilai

pretest siswa sebesar 60,00 meningkat menjadi 91,00 pada posttest, sehingga diperoleh selisih rata-rata sebesar 31,00 poin. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, sebanyak 18 siswa memperoleh kategori N-Gain tinggi dan 12 siswa memperoleh kategori sedang. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat mendukung peningkatan HOTS siswa melalui aktivitas menganalisis petunjuk, mengevaluasi pilihan, dan mengkreasi solusi dalam alur permainan yang interaktif.

3. Pengujian fungsionalitas game edukasi *Digital Escape Room* berbasis *website* menggunakan metode Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh fitur utama sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah dirancang. Pada sisi admin/guru, sistem dapat menjalankan fitur login, dashboard, pengelolaan cerita, pengelolaan level, pengelolaan soal, pemantauan progres permainan siswa, dan logout dengan hasil valid. Pada sisi siswa, sistem dapat menjalankan fitur registrasi, login, dashboard, pemilihan cerita, mission map, akses level terbuka dan terkunci, pemrosesan jawaban benar dan salah, penggunaan inventory, pencatatan durasi pengerjaan, final score, rekap analisis HOTS, hasil permainan terakhir, dan logout dengan hasil valid. Dengan demikian, sistem dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan penelitian.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan sistem selanjutnya dapat difokuskan pada penambahan variasi cerita, level, dan materi pembelajaran agar game edukasi *Digital Escape Room* berbasis *website* dapat digunakan pada cakupan pembelajaran yang lebih luas. Sistem juga dapat dilengkapi fitur rekap nilai pretest dan posttest, grafik perkembangan siswa, serta laporan hasil permainan yang dapat diunduh oleh admin/guru.