

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Cara merancang *smart game* edukasi terdiri dari 3 tahap yaitu mencari kebutuhan *user* menggunakan *design thinking*, pengembangan perangkat lunak menggunakan model sekuensial linear dan *testing* menggunakan uji t, Analisis hasil BKT, SUS dan UEQ.
2. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *smart game* edukasi terhadap pemahaman *user*. Rata-rata *pre-test* > *post-test* menunjukkan penggunaan Tense Trek dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah. Pengetahuan *user* terhadap *tenses* cenderung meningkat saat memainkan tense trek.
3. Rata-rata SUS pada penelitian ini termasuk dalam kategori diatas rata-rata. Hasil UEQ pada penelitian ini menunjukkan *user* cenderung memiliki impresi positif terhadap *smart game* edukasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *user* merasa Tense Trek merupakan sebuah *game* edukasi yang menarik, tidak membosankan, dan menyenangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan pada peneliti selanjutnya.

- Mengembangkan *Smart Game* Edukasi ini dalam *platform* lain selain *mobile* untuk mempermudah akses *user*.
- Menggunakan sistem penyimpanan data *user* lain selain menggunakan *PlayerPrefs* seperti menggunakan *database online* agar dapat menjadi permainan *multiplayer*.
- Mengintegrasikan *pre-test* dan *post-test* langsung didalam *game* agar kedua data tersebut dapat langsung dibandingkan dan *user* dapat langsung mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi.

- Menyinkronkan responden penelitian agar sesuai dengan responden pada latar belakang masalah.