

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan evaluasi yang telah dilakukan terhadap game "JAGA" maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan *game design* untuk gim "JAGA" telah berhasil diimplementasikan secara efektif dengan menerapkan kerangka kerja DDE (*Design, Dynamics, Experience*). Kerangka ini terbukti mampu memandu perancangan secara sistematis mulai dari elemen *Desain* (latar dan aturan), elemen *Dinamika* (siklus *gameplay*), hingga pencapaian tujuan *Experience* (pengalaman).
2. Kualitas gim "JAGA" sebagai media pembelajaran terbukti efektif berdasarkan dua lapisan evaluasi. Hasil validasi ahli materi menyimpulkan bahwa konten Al-Qur'an di dalamnya akurat dan layak (skor rata-rata 77,67%). Selanjutnya, hasil evaluasi pengguna melalui GEQ menunjukkan bahwa desain gim berhasil menciptakan pengalaman pengguna berkualitas tinggi, yang ditandai dengan tingkat imersi dan emosi positif yang sangat tinggi, tantangan yang seimbang, serta tingkat emosi negatif yang sangat rendah. Kombinasi temuan ini mengonfirmasi bahwa "JAGA" berhasil dirancang sebagai prototipe media pembelajaran yang menarik dan imersif.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan fitur yang dapat menunjukkan di bagian mana letak kesalahan spesifik pada pelafalan pemain.
2. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menambahkan hal baru berupa level tambahan dengan latar yang berbeda, entitas musuh baru, dan penambahan surat dan ayat Al-Qur'an lain untuk meningkatkan variasi.