

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Cognitive Walkthrough*, dapat disimpulkan bahwa pengalaman pengguna (*user experience*) game edukasi Nusantara Quest memiliki tingkat keberhasilan penyelesaian tugas yang tinggi (92%) dengan *error rate* hanya 4%, serta waktu penyelesaian yang efisien pada kisaran 400 hingga 700 detik. Hasil ini menunjukkan bahwa *learnability*, *effectiveness*, dan *efficiency* Nusantara Quest berada pada kategori Baik sehingga game ini efektif mendukung pengalaman belajar pengguna.
2. Evaluasi *user experience* menggunakan instrumen GEQ pada 30 responden siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila studi kasus SMP Mutiara Bunda menunjukkan hasil yang baik dengan rata-rata skor 81,7 (Sangat Baik). *Core Module* memperoleh skor tertinggi 92,3 (Sangat Baik), disusul *In-Game Module* 86,9 (Sangat Baik), yang menandakan aspek kompetensi dan interaksi telah terpenuhi dengan baik. Namun, skor *Social Presence Module* 79 (Baik) dan *Post Game Module* 68,7 (Baik) lebih rendah, sehingga peningkatan fitur pada kedua modul tersebut direkomendasikan agar pengalaman bermain siswa dapat lebih optimal di masa depan.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan keterbatasan yang ada, beberapa saran yang dapat diajukan antara lain:

1. Pengembangan fitur sebaiknya difokuskan pada peningkatan aspek *Social Presence* dan *Post Game Module*, karena kedua aspek ini masih memiliki skor yang lebih rendah dibandingkan modul lain. Inovasi pada

fitur interaksi sosial dalam *game* dan pemberian umpan balik pasca-permainan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa serta meningkatkan retensi dan motivasi bermain.

2. Menambahkan fitur *leaderboard*, mode *multiplayer*, atau sistem tantangan daring (*online challenges*) untuk meningkatkan interaksi antar pemain dan memotivasi keterlibatan belajar secara berkelanjutan
3. Analisis kinerja aplikasi ke depan perlu memperhatikan optimalisasi *resource* pada perangkat kelas *low-end* sehingga kualitas pengalaman bermain tetap terjaga untuk berbagai spektrum pengguna, khususnya di lingkungan sekolah dengan keterbatasan fasilitas.
4. Disarankan menambahkan instrumen lain yang mengukur aspek motivasi belajar atau keterlibatan pengguna (*user engagement*), agar dampak pembelajaran melalui *game* dapat dikaji lebih mendalam, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, sesuai rekomendasi dari studi-studi sejenis di bidang pengembangan *game* edukasi di Indonesia.