

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan pada bab sebelumnya, berikut merupakan kesimpulan yang didapat:

1. Perancangan *gameplay serious game* dengan menggunakan metode *gameplay loop* menghasilkan sebuah gim *Virtual Biotope* yang memiliki aktivitas tindakan pemain yang saling terinterkoneksi satu sama lain dan mempunyai nilai pembelajaran serta aspek menyenangkan yang dapat memotivasi pemain di setiap aktivitas di dalam gimnya.
2. Berdasarkan hasil pengujian *game design factor questionnaire* bahwa secara keseluruhan Sebagian besar faktor perancangan gim pada *gameplay Virtual Biotope* memiliki kinerja yang kuat dan tidak memiliki faktor yang mengindikasikan tidak memadai. Namun, terdapat beberapa faktor yang masih bernilai dibawah empat yang mengindikasikan masih terdapat ruang untuk perbaikan yaitu faktor *freedom* yang bernilai 3,28, *narrative* yang bernilai 3,42, dan *flow* yang bernilai 3,5. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya kebebasan pemain dalam kustomisasi karakter, beragam cara dalam menyelesaikan misi, serta kurangnya penyampaian cerita yang mendalam pada gim *Virtual Biotope*.
3. Berdasarkan hasil skor pengujian *pretest posttest* dilakukan analisa dengan menggunakan perhitungan *N-Gain* yang memiliki hasil skor sebesar 90,51% maka berdasarkan penafsiran efektifitas *N-Gain* menurut Hake (1999) gim *Virtual Biotope* sudah berhasil meningkatkan pengetahuan responden terhadap burung-burung yang berada di Kampung Blekok dengan efektif. Namun dengan catatan bahwa para pemainnya diharuskan memainkan gimnya secara menyeluruh dan tuntas.

5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa rekomendasi dan saran untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya:

1. Pada pengembangan gim *Virtual Biotope* selanjutnya, Para pengembang dapat menambahkan variasi hewan yang lebih banyak lagi namun tetap disesuaikan dengan hewan apa saja yang berada di Kampung Blekok. Karna jika dilihat dari hasil skor pada faktor *mystery* nilai skor pada faktor tersebut menunjukkan kinerja yang kuat maka dapat disimpulkan bahwa gim ini dapat membuat para responden sangat antusias dan juga berhasil membangun rasa penasaran yang tinggi kepada para respondennya terhadap konten yang ada di dalam gim *Virtual Biotope*.
2. Melakukan pengembangan *gameplay Virtual Biotope* selanjutnya dengan mempertimbangkan faktor pada *game design factor questionnaire* yang masih memiliki nilai dibawah empat berdasarkan hasil pengujian pada penelitian ini. Seperti pada faktor *freedom* pengembang selanjutnya dapat mengembangkan fitur untuk pemain mengendalikan penampilan dari karakter yang akan digunakan pada gim *Virtual Biotope* karena berdasarkan Bailey dkk. (2009) bahwa kebebasan kendali pemain dalam mengatur karakternya di dunia *virtual* dapat meningkatkan pengalaman yang lebih mendalam dan juga dapat meningkatkan loyalitas pemain kepada gim yang dimainkannya sehingga pemain terus termotivasi untuk memainkan gimnya secara menyeluruh dan dapat memperoleh pengetahuan yang disediakan pada gim ini. Selain faktor *freedom*, diharapkan kepada para pengembang gim *Virtual Biotope* selanjutnya untuk mempertimbangkan peningkatan daya tarik *gameplay* pada faktor *narrative*, dikarenakan faktor ini merupakan faktor yang penting dari sebuah perancangan gim. Kiili (2005) menyatakan bahwa penyampaian jalan cerita termasuk salah satu pertimbangan utama sebelum perancangan gim pembelajaran dilakukan. Hal ini dapat dilakukan dengan seperti menambahkan konten pembelajaran seperti asal usul Kampung Blekok dan mengapa tempat tersebut dapat menjadi rumah bagi berbagai jenis burung terutama burung Blekok dengan penyampaian yang dikemas menggunakan cerita yang menarik dan mendalam sehingga faktor *Narrative*

pada gim ini dapat meningkat dan juga meningkatkan daya tarik pemain terhadap gim ini.

3. Melakukan pengujian daya tarik *gameplay Virtual Biotope* ke partisipan yang lebih banyak dan lebih beragam untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam mengenai nilai daya tarik dari *gameplay* gim *Virtual Biotope*. Serta melakukan pengujian dampak pembelajaran dari gim ini secara menyeluruh dari setiap aktivitasnya dengan menggunakan model pengujian yang lebih mendalam dan mencakup keseluruhan dari *gameplay Virtual Biotope* untuk mendapatkan hasil dari dampak apa saja yang dapat diperoleh dari gim ini kepada para pemainnya.