

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat dua kesimpulan yang menjawab rumusan masalah secara langsung.

1. Game edukasi Jelajah Kampus berhasil dikembangkan menggunakan metode MDLC melalui enam tahap sistematis. Tahap concept menetapkan mekanisme eksplorasi 3D dengan sistem koin materi dan kuis berkonten sejarah kampus, visi misi, serta informasi CEP. Tahap design menghasilkan flowchart, wireframe, dan instrumen DEGREE. Tahap material collecting melengkapi seluruh aset 3D, teks, dan audio. Tahap assembly menghasilkan produk fungsional berbasis Unity 6.0 dengan sistem koin, panel edukasi, dan antarmuka terintegrasi. Tahap alpha testing membuktikan seluruh 10 skenario pengujian lulus tanpa bug kritis. Tahap distribution mendistribusikan game kepada 37 responden melalui Google Drive dan itch.io.
2. Evaluasi menggunakan model DEGREE menunjukkan seluruh enam dimensi memperoleh kategori Tinggi dengan grand mean 4,0297. Dimensi Didactic mencatat nilai tertinggi (4,1892) dan dimensi Goal-oriented nilai terendah (3,8198), namun keduanya tetap dalam kategori Tinggi. Dengan demikian, game edukasi Jelajah Kampus terbukti layak sebagai media pengenalan kampus yang berkualitas berdasarkan seluruh aspek evaluasi DEGREE.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemukan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan berikutnya, yaitu:

1. Dimensi *Goal-oriented* memperoleh nilai terendah (3,8198), khususnya pada butir Q3 terkait kejelasan instruksi misi (3,6757). Pengembangan berikutnya disarankan menambahkan sistem tutorial interaktif di awal permainan, indikator progres misi yang lebih eksplisit, dan penanda visual yang lebih jelas pada objek-objek misi agar pengguna memahami alur permainan dengan lebih baik.
2. Dimensi *Engaging* memperoleh nilai 4,0203 dengan tantangan yang dinilai masih terbatas. Pengembangan berikutnya disarankan menambahkan variasi misi, elemen *reward*, dan mekanisme interaksi yang lebih beragam untuk meningkatkan keterlibatan pengguna.
3. Dimensi *Replayable* memperoleh nilai 3,973 dengan konten yang belum cukup bervariasi. Penambahan rute eksplorasi baru, ruangan tambahan, dan informasi kampus yang lebih beragam seperti profil program studi, informasi beasiswa, dan peta navigasi disarankan untuk meningkatkan potensi permainan ulang.
4. *Game* saat ini hanya tersedia untuk platform PC/Desktop. Pengembangan versi *mobile* berbasis Android atau iOS disarankan untuk meningkatkan aksesibilitas bagi seluruh mahasiswa.
5. Penelitian selanjutnya disarankan menggabungkan model DEGREE dengan metode kualitatif seperti wawancara mendalam atau *think-aloud protocol* guna mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi nilai dimensi DEGREE, khususnya pada dimensi yang memperoleh nilai lebih rendah.