

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan, implementasi, dan evaluasi yang telah dilakukan terhadap game edukasi *TypeBokki*, dapat disimpulkan bahwa game ini telah berhasil dikembangkan sebagai media interaktif pembelajaran huruf Hangeul. Game dirancang untuk platform PC menggunakan game engine Unity dan bahasa pemrograman C#, serta dilengkapi dengan sistem input khusus yang memungkinkan pengguna mengetik huruf Hangeul tanpa memerlukan layout keyboard Korea. Mekanisme permainan yang mengharuskan pemain mengetikkan huruf dari objek *teokbokki* yang jatuh dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan adaptif.

Evaluasi terhadap pengalaman pengguna dilakukan menggunakan instrumen GUESS-18 (Game User Experience Satisfaction Scale) yang telah disesuaikan dengan konteks game edukasi. Sebanyak 30 responden berpartisipasi dalam survei ini, terdiri dari mahasiswa dan penggemar budaya Korea. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa semua aspek GUESS-18 memperoleh skor yang sangat baik, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar (94.63%). Aspek *Usability/Playability* menjadi yang paling menonjol dengan skor rata-rata (98.67%), menunjukkan bahwa game mudah digunakan dan dipahami. Aspek lainnya seperti *Input System* (96.22%), *Personal Gratification* (95.55%), dan *Enjoyment* (93.33%) juga memperoleh skor tinggi, menandakan bahwa game ini memberikan kenyamanan, motivasi, dan kesenangan dalam bermain. Sementara itu, aspek *Visual Aesthetics* dan *Play Engrossment* memperoleh nilai (92.00%), yang tetap berada pada kategori sangat baik namun menunjukkan adanya ruang untuk penyempurnaan dari sisi desain visual dan kedalaman keterlibatan pemain.

Secara umum, hasil ini mengindikasikan bahwa *TypeBokki* memiliki potensi sebagai media bantu belajar Hangeul yang menarik dan diterima dengan baik oleh pengguna, khususnya dalam mendukung pembelajaran yang menyenangkan melalui pendekatan gamifikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengujian dan masukan dari responden, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut:

- Penambahan fitur *leaderboard* atau sistem pencapaian (*achievement*) dapat meningkatkan motivasi pengguna untuk terus bermain dan bersaing dengan pengguna lain.
- Menambahkan variasi tingkat kesulitan atau mode latihan, seperti latihan konsonan saja, latihan vokal saja, atau latihan suku kata tertentu, agar pengguna dapat lebih terfokus pada bagian yang ingin mereka kuasai.
- Meningkatkan sistem input agar lebih fleksibel, seperti mendukung kombinasi huruf yang lebih kompleks atau memberikan petunjuk (*hint*) saat pengguna kesulitan mengetik suatu suku kata.

