

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perancangan ini merupakan sebuah solusi untuk membantu remaja berusia 13–18 tahun mengeksplorasi kembali gaya belajar mereka melalui media yang lebih menarik dan menyenangkan yaitu dengan media gim digital. Proses perancangan menggunakan metode *playcentric* dimulai dari tahap ideation yang melibatkan pengumpulan data sebagai dasar untuk menemukan ide awal. Hasil kuesioner membuktikan bahwa walaupun banyak remaja yang merasa sudah memiliki gaya belajar, mereka masih memiliki kesulitan dalam memahami pelajaran tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa mungkin gaya belajar yang mereka terapkan masih belum tepat.

Proses observasi pada SMPN 169 menunjukkan bahwa meskipun waktu pembelajaran yang terbatas, guru tetap berusaha untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan berbagai macam modalitas gaya belajar. Sedangkan, hasil wawancara dengan psikolog membuktikan bahwa anak berpotensi mengalami isolasi serta menghadapi kesulitan di usia dewasa apabila mereka tidak menemukan gaya belajar yang sesuai. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penulis kemudian memasuki tahap *brainstorming* dan menghasilkan kata kunci *explore*, *value*, dan *fun* serta merumuskan big idea “*The journey of becoming something*” yang menjadi landasan utama dari keseluruhan proses perancangan gim.

Pada tahap *digital prototyping*, penulis mulai merealisasikan ide yang telah diperoleh menjadi sebuah konsep dan gim yang dapat dimainkan untuk tahap *alpha test*. Proses ini mencakup perancangan mekanik, *gameplay*, media sekunder, serta elemen-elemen formal seperti objek interaktif, ruangan, dan UI. Pelaksanaan *alpha test* kemudian menghasilkan berbagai umpan balik dan saran terkait visual, konten, dan interaktivitas. Seluruh masukan tersebut digunakan untuk melakukan iterasi sehingga gim dapat berfungsi dengan lebih baik dan lebih sesuai bagi remaja sebagai target pengguna.

Kemudian, gim kembali diuji melalui proses *beta test* bersama para remaja kelas IX dari SMPN 204. Hasil *beta test* menunjukkan bahwa mereka dapat menyerap dan mengolah informasi dengan lebih baik melalui media yang interaktif dan menarik. Namun, proses ini juga memperlihatkan adanya beberapa elemen yang masih perlu disempurnakan. Contohnya seperti penambahan indikator agar pemain mengetahui modalitas gaya belajar mana yang belum diselesaikan serta beberapa penyesuaian minor pada permainan. Secara keseluruhan, perancangan ini dapat dikatakan berhasil dalam menghasilkan solusi yang mampu menghadirkan pengalaman eksplorasi diri yang menyenangkan sekaligus informatif bagi remaja.

## 5.2 Saran

Setelah seluruh proses perancangan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan pengetahuan lebih dalam tentang gaya belajar serta proses pengembangan media gim digital. Akan tetapi, penulis juga merasa bahwa masih terdapat banyak hal yang kurang dan dapat ditambahkan. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa saran kepada peneliti yang ingin mengambil topik serupa atau melanjutkan penelitian serta untuk universitas.

### 1. Peneliti

Penulis menyarankan bagi peneliti yang ingin melanjutkan perancangan ini untuk meriset kembali bab satu sehingga lebih fokus pada pengetahuan gaya belajar di luar sekolah, contohnya seperti di rumah, tempat les, atau dari segi psikologis. Subjek dari wilayah geografis juga dapat lebih luas atau lebih spesifik pada daerah yang masih tertinggal secara pendidikan. Tujuannya adalah untuk menjangkau lebih banyak remaja yang belum menemukan gaya belajar mereka sehingga mereka dapat keluar dari anggapan bahwa belajar bukanlah kemampuan mereka serta membantu mereka belajar dengan lebih efektif dan bersemangat. Usia dari subjek juga perlu untuk diverifikasi kembali sehingga hasil perancangan digunakan oleh kelompok usia yang tepat. Penulis juga menyarankan untuk mendalami topik perancangan yang diangkat dengan melakukan lebih banyak wawancara pada ahli atau pada subjek perancangan agar mendapatkan data terbaru dan lebih konkret.

Selanjutnya, proses dokumentasi sangat disarankan untuk dilakukan seiring dengan pengerjaan proyek sehingga penulisan laporan dapat berjalan lebih mudah dan terstruktur. Penting juga untuk menyiapkan beberapa alternatif ide dan rencana cadangan karena hambatan atau kendala sering kali muncul secara tidak terduga selama proses pembuatan gim. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan gim tidak cepat dan tidak mudah, sehingga pengelolaan waktu harus dilakukan dengan baik.

Bagi peneliti berikutnya, pertahankan sistem poin tetapi tambahkan ruangan baru dengan tema dan *minigame* yang berbeda-beda agar waktu bermain remaja menjadi lebih panjang. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan akurasi penentuan gaya belajar dan kesesuaian dengan kuesioner VARK yang telah melewati berbagai tes dan proses penyaringan. Selain itu, penambahan fitur *multiplayer* dapat dipertimbangkan sehingga remaja dapat bermain bersama. Akan tetapi, mekanisme penilaian perlu dirancang ulang karena sistem saat ini hanya efektif untuk *singleplayer*.

Kemudian, saran berikutnya adalah untuk meningkatkan segi pengalaman pengguna. Ubah instruksi awal pada setiap *minigame* dari gambar statis menjadi video singkat agar pemain lebih mudah memahami cara bermain. Berikan juga opsi bagi pemain untuk keluar dari *minigame* yang belum ingin mereka mainkan tanpa harus mengulang permainan atau menekan tombol kirim. Tambahkan indikator yang membantu pemain menemukan *minigame* yang belum diselesaikan. Contohnya dengan memberikan jalur visual menuju objek interaktif atau dengan menambahkan *to-do list* di bagian kanan atas layar.

Saran terakhir adalah menambahkan penafian (*disclaimer*) pada *landing page* gim bahwa permainan ini tidak secara mutlak menentukan gaya belajar remaja melainkan hanya membantu mereka dalam proses eksplorasi. Hal ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan untuk menjalin kerja sama dengan pihak pendidikan maupun psikologi dengan tujuan memvalidasi kinerja dan hasil dari perancangan yang telah dilakukan.

## 2. Universitas

Penulis ingin memberi saran kepada universitas untuk memberikan waktu yang cukup untuk proses pengembangan dan pengumpulan data. Hal ini dilakukan sehingga hasil dapat lebih selesai dan lebih akurat. Pengerjaan proyek juga dapat dilakukan dalam bentuk kelompok. Melalui pembagian tugas, proses pengumpulan data hingga proses perancangan hasil akhir dapat berjalan dengan lebih efektif, efisien, dan tidak terlalu membebani mahasiswa.

