

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan mengenai implementasi game edukasi simulasi mitigasi bencana hidrometeorologi dengan metode Game Development Life Cycle (GDLC). Pertama, implementasi metode GDLC untuk pembuatan game ini telah berhasil dilakukan dengan sukses. Kedua, hasil pengujian blackbox menunjukkan bahwa perancangan game ini sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Sebanyak 32 pengujian dilakukan, dengan partisipasi dari 5 pakar kebencanaan dan 27 pekerja profesional, semuanya menunjukkan keberhasilan fitur-fitur yang diuji. Hal ini menegaskan bahwa hasil validasi melalui pengujian blackbox memberikan hasil yang memuaskan. Ketiga, hasil uji usability testing menunjukkan bahwa game ini mendapat tingkat kepuasan yang tinggi dari pengguna. Fitur-fitur game ini dinilai mudah digunakan, memiliki performa dan efisiensi yang baik, serta memudahkan pengguna dalam mengingat fitur-fitur yang ada. Pengguna juga mengalami minimnya kesalahan dalam menggunakan game ini, dengan rata-rata nilai untuk aspek learnability, efficiency, memorability, dan satisfaction mencapai 4. Secara keseluruhan, minimnya jumlah error yang terjadi, dibuktikan dengan rata-rata nilai sebesar 2.

5.2 Saran

Dalam proses penelitian mengenai game edukasi simulasi mitigasi bencana hidrometeorologi menggunakan metode GDLC, peneliti sangat mengharapkan saran dan masukan yang konstruktif. Masukan tersebut diharapkan dapat memperbaiki dan mengembangkan penelitian ini lebih lanjut di masa depan.