

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Desain pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dan *escape room* untuk pelatihan penanggulangan kebakaran dapat dirancang dengan membagi tipe pembelajaran menjadi dua jenis, yaitu pembelajaran teori dan pembelajaran praktik. Pembelajaran teori dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan pemain memahami konsep penanggulangan kebakaran. Setelah itu, pembelajaran praktik dilaksanakan dengan fokus pada simulasi penggunaan APAR.
2. Implementasi desain pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dan *escape room* dalam gim edukasi untuk pelatihan penanggulangan kebakaran telah berhasil dilakukan. *Augmented Reality* digunakan untuk pembelajaran teori dengan fitur *marker* berbasis gambar dan diimplementasikan juga pada pembelajaran praktik dengan fitur *markerless*. Sementara itu, *escape room* diterapkan secara khusus untuk pembelajaran praktik. Hasil implementasi ini menunjukkan bahwa gim dapat berjalan dengan baik pada berbagai jenis perangkat Android dengan menggunakan Unity dan EasyAR Sense SDK.
3. Hasil pengujian *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa materi pembelajaran teori dan pembelajaran praktik berbasis *Augmented Reality* serta *escape room* dapat meningkatkan pemahaman pemain mengenai penanggulangan dan pencegahan kebakaran.
4. Hasil pengujian GUESS-18 menunjukkan bahwa gim edukasi ini efektif dalam menyampaikan materi untuk pembelajaran teori maupun pembelajaran praktik, serta memungkinkan pemain dapat mengekspresikan kreativitas dan imajinasinya selama bermain.
5. Hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa gim edukasi ini memiliki sistem dengan tingkat kegunaan yang baik bagi pemain, terutama dalam aspek kinerja fitur dan konsistensi sistem.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan gim edukasi sebagai media pelatihan pencegahan dan penanggulangan kebakaran berbasis *Augmented Reality* dan *escape room* di masa yang akan datang adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil pengujian setiap subskala GUESS-18 pada Tabel 4.6, subskala *Narratives* dan *Audio Aesthetics* memiliki rata-rata terendah. Oleh karena itu, untuk aspek narasi sebaiknya dibuat lebih interaktif dengan menambahkan pilihan keputusan dalam gim yang dapat berpengaruh pada narasi akhir, serta untuk aspek audio dapat ditambahkan variasi suara atau efek yang lebih menarik untuk bisa meningkatkan pengalaman bermain.
2. Berdasarkan hasil pengujian setiap pernyataan SUS pada Tabel 4.7, pernyataan yang berkaitan dengan penggunaan gim secara berulang dan pembiasaan diri pemain memiliki skor kontribusi terendah. Oleh karena itu, dapat disediakan lebih banyak variasi materi pembelajaran yang dapat dipilih oleh pemain, serta dapat ditambahkan sesi *tutorial* agar pemain dapat memahami mekanisme gim sebelum mulai bermain.