

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai perancangan gim edukasi “*Social Survival*” ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan gim edukasi “*Social Survival*” yang bertujuan meningkatkan pemahaman pemain terhadap kecemasan sosial dan terapi kognitif perilaku (CBT). Pengembangan gim dilakukan dengan pendekatan desain *Interactive Digital Narrative* (IDN), yang menggabungkan unsur informasi, narasi, dan interaktivitas dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam. Kolaborasi dengan seorang ahli di bidang psikologi turut memastikan bahwa konten edukatif yang disajikan dalam gim telah tervalidasi secara keilmuan, sehingga mendukung efektivitas gim sebagai media edukatif mengenai SAD dan CBT.
2. Gim “*Social Survival*” memberikan informasi yang cukup baik mengenai kecemasan sosial dan teknik terapi CBT dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,6095 yang termasuk dalam kategori kenaikan sedang. Dalam hal kepuasan pemain dengan menggunakan GUESS-18, gim “*Social Survival*” memperoleh tingkat kepuasan sangat baik dengan persentasi rata-rata sebesar 83.03% yang dilihat dari aspek kemudahan bermain, kebebasan dalam bermain, estetika visual, kualitas audio, hingga dari aspek edukasi. Hasil GUESS-18 menunjukkan bahwa dimensi *enjoyment*, *education*, dan *visual aesthetics* mendapatkan skor tertinggi, yang menunjukkan bahwa desain interaktif dan narasi yang kuat sangat diapresiasi oleh pemain. Dimensi seperti *play engrossment* dan *audio aesthetics* mencatat skor sedikit lebih rendah, yang menunjukkan potensi perbaikan di aspek imersi audio dan dinamika gameplay. Temuan ini mendukung teori dari Alexiou dan Schippers [34] yang menyatakan bahwa narasi, mekanik, dan estetika secara bersama-sama meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional pemain, yang berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran. Fleming et al. juga menekankan bahwa

engagement dalam gim tidak hanya mempertahankan atensi pemain, tetapi juga memfasilitasi proses internalisasi pengetahuan dan perubahan sikap [7]. Dengan demikian, skor GUESS-18 yang tinggi pada aspek keterlibatan memperkuat posisi gim ini sebagai media edukasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian mengenai perancangan gim edukasi “*Social Survival*” ini, penulis menyarankan beberapa hal:

1. Penulis menyarankan untuk penelitian selanjutnya pilihan jawaban pada saat melakukan tes *Pre-Test* dan *Post-Test*, dibuat lebih kritis dan didiskusikan dengan *stakeholder* atau yang ahli dengan lebih dalam lagi, agar dapat benar-benar membedakan apakah pemain sebelumnya tahu atau tidak, sehingga data yang diperoleh lebih akurat.
2. Gim ini saat ini hanya menargetkan tahap awal literasi kesehatan mental (pengenalan dan pemahaman), bukan dukungan emosional yang lebih dalam atau perubahan perilaku. Hal ini sejalan dengan cakupan pendidikannya tetapi juga membuka peluang untuk penerapan yang lebih luas di versi mendatang. Penelitian selanjutnya dapat mengatasi keterbatasan ini dengan mengintegrasikan tingkat kesulitan adaptif berdasarkan respons pemain, memperluas alur cerita untuk mencakup tantangan sosial yang lebih beragam. *Minigame* tambahan yang mewakili teknik CBT lainnya, seperti aktivasi perilaku atau penjurnalan, juga dapat memperkaya pengalaman bermain dan cakupan edukasi.