

Bab V

Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Setelah mendapatkan hasil dari penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Game “Governman” merupakan salah satu game yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat terkait dengan proses demokrasi. Bagian tutorial game merupakan bentuk edukasi sistem pemerintahan. Gameplay yang dirancang bertujuan untuk menjadikan pemain untuk berpikir kritis, kreatif serta memiliki kemampuan problem solving untuk menyelesaikan stagenya, dari *gameplay game* “Governman” sendiri pemain akan dihadapkan dengan permasalahan yang ada dalam kota tersebut, pemain harus mengambil item untuk mendapatkan uang dan prosperity yang dapat membeli upgrade untuk menyelesaikan stage tersebut. Secara keseluruhan, *game* “Governman” mengharuskan pemain untuk menyelesaikan masalah yang ada pada kotanya, dengan menggunakan tools yang berbeda pemain dihadapkan situasi dimana beberapa permasalahan harus diselesaikan dengan cara yang berbeda juga. Pembuatan *game* “Governman” sendiri difungsikan untuk memberikan pembelajaran tersebut.
2. Pembuatan game “Governman” menggunakan sistem dan model strategi simulasi, dimana pemain harus memikirkan cara untuk menamatkan game ini. Pemain juga dihadapkan dengan model simulasi untuk memberikan kesan bahwa pemain benar benar ada dalam game dan memberikan pengaruh ke dalam kota di “Governman”. Selain itu pemain juga diberikan pembelajaran tentang sistem demokrasi yang ada di Indonesia. Pembelajaran yang diberikan merupakan dasar dari demokrasi, implementasi demokrasi, dan pengaruh demokrasi.
3. Game “Governman” mudah untuk dipahami, menarik dan juga bermanfaat untuk dimainkan, hal ini dapat dibuktikan dengan uji korelasi antara variabel PE (Performance Expectancy), EE (Effort Expectancy) dan HM (Hedonic Motivation) pada variabel BI

(Behavioral Intention). Dengan masing-masing nilai, PE dengan BI memiliki nilai 0,764, EE dengan BI memiliki 0,689 dan variabel HM dengan BI memiliki nilai 0,869.

