

ABSTRAK

Virus Hunter merupakan *game* edukasi *survival* 3D berbasis PC yang dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif mengenai bahaya makanan tidak sehat dan sistem imun tubuh bagi siswa sekolah menengah pertama, namun belum pernah dievaluasi secara empiris dari aspek *usability*, padahal *usability* yang baik merupakan syarat utama agar media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara efektif oleh pengguna anak usia sekolah menengah pertama. Penelitian yang berjudul Analisis *Usability Game* Edukasi “Virus Hunter” Menggunakan *System Usability Scale* (SUS) ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis tingkat *usability game* tersebut. Variabel penelitian dibatasi pada aspek *usability* yang meliputi kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan instrumen kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan berskala *Likert* lima tingkat, melibatkan 30 siswa kelas VII-VIII SMP IT Warungpring sebagai responden yang dipilih secara *purposive sampling*. Data dianalisis menggunakan prosedur standar SUS, yaitu konversi skor, penjumlahan, dan perkalian dengan 2,5 untuk menghasilkan skor akhir pada rentang 0–100. Hasil penelitian menunjukkan skor SUS rata-rata sebesar 75,25, termasuk kategori *Good* pada *Adjective Rating* dan *Grade C* pada *Grade Scale*. Item mengenai rasa percaya diri dan kemudahan mempelajari *game* memperoleh kontribusi tertinggi, sedangkan item mengenai kebutuhan bantuan teknis dan kurva belajar awal memperoleh kontribusi terendah. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game Virus Hunter* layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis PC di jenjang SMP, meskipun masih memerlukan perbaikan pada aspek tutorial dan navigasi kontrol.

Kata kunci: *usability*, *System Usability Scale*, *game* edukasi, *survival* 3D, sekolah menengah pertama.

ABSTRACT

Virus Hunter is a PC-based 3D survival educational game developed as an interactive learning medium about unhealthy food and the immune system for junior high school students, but had never been empirically evaluated for usability, even though good usability is essential for effective use by young users. This study, titled Usability Analysis of the Educational Game “Virus Hunter” Using the System Usability Scale (SUS), aims to measure and analyze the usability level of the game. The research variables were limited to usability aspects, namely ease of use, efficiency, and user satisfaction. This study employed a quantitative descriptive approach using a System Usability Scale (SUS) questionnaire consisting of 10 five-point Likert-scale statements, involving 30 students of Grade VII-VIII at SMP IT Warungpring selected through purposive sampling. The data were analyzed using the standard SUS procedure of score conversion, summation, and multiplication by 2.5 to produce a final score ranging from 0 to 100. The results showed an average SUS score of 75.25, categorized as Good on the Adjective Rating and Grade C on the Grade Scale. Items related to user confidence and ease of learning received the highest contribution, while items related to the need for technical assistance and the initial learning curve received the lowest contribution. Based on these results, the Virus Hunter game is concluded to be suitable for use as a PC-based interactive learning medium at the junior high school level, although improvements are still needed in the tutorial and control navigation aspects.

Keywords: usability, System Usability Scale, educational game, 3D survival, junior high school.