

# Analisis *User Experience Game* Edukasi menggunakan *User Experience Questionnaire*

<sup>1</sup>Farrel Rakha Annafi

<sup>1</sup>Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

<sup>1</sup>Jl. Veteran No.8, Nagri Kaler, Kec. Purwakarta, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41115

email : <sup>1</sup>farrelrakha@upi.edu

---

## ABSTRACT

Digital Games have become ingrained in our daily routine in this day and age. Digital Games can be used as teaching aids due to the increasing support of computer and mobile technology. In terms of education, Digital Games not only provide interesting and entertaining activities, but also activities that help students acquire specific topics. Digital Games can be used to teach English using RPG types as in this study. The purpose of this study is to evaluate the quality of user experience of the English educational Digital Game. The evaluation method used in this research is the User Experience Questionnaire (UEQ) method. The UEQ method is a simple way to find out how well interactive products work for users. By using as many as 22 respondents filled out the questionnaire used to collect data in this study. Based on the analysis that has been done, the results show that the evaluation of the six aspects is positive. Therefore, English educational games can be used as learning media well.

---

**Keywords** - Evaluation, Digital Game, User Experience, User Experience Questionnaire

---

## ABSTRAK

*Game Digital* telah mendarah daging dalam rutinitas kita sehari-hari di zaman ini. *Game Digital* dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran karena dukungan teknologi komputer dan seluler yang semakin meningkat. Dalam hal pendidikan, *Game Digital* tidak hanya menyediakan aktivitas yang menarik dan menghibur, tetapi juga aktivitas yang membantu siswa memperoleh topik tertentu. *Game Digital* dapat digunakan untuk mengajar bahasa Inggris menggunakan jenis RPG seperti pada penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna dari *Game Digital* edukasi Bahasa Inggris. Metode evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode UEQ adalah cara sederhana untuk mengetahui seberapa baik produk interaktif bekerja untuk pengguna. Dengan menggunakan sebanyak 22 responden mengisi kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Berdasarkan analisa yang telah dilakukan memperoleh hasil bahwa Evaluasi dari enam aspek adalah positif. Oleh karena itu game edukasi Bahasa Inggris dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan baik.

---

**Keywords** – Evaluasi, Game Digital, Pengalaman Pengguna, *User Experience Questionnaire*

---

## 1. Introduction

*Game Digital* telah mendarah daging dalam rutinitas kita sehari-hari di zaman sekarang ini. Seiring kemajuan teknologi, pendidikan, khususnya di bidang pengajaran dan pembelajaran, harus ditingkatkan kualitasnya untuk mengimbangnya[1]. Kita telah melangkah jauh dari penggunaan kapur dan papan tulis sebagai alat bantu pembelajaran ke penggunaan permainan digital[2]. *Game Digital* juga digunakan sebagai alat pengajaran di beberapa sekolah dan organisasi pendidikan. *Game Digital* dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran karena dukungan teknologi komputer dan seluler yang semakin meningkat. Selain memberikan jam hiburan, *video game* juga dapat berfungsi sebagai wahana untuk mengajarkan keterampilan hidup yang penting termasuk perkembangan motorik, emosional, kognitif,

spiritual, dan keseimbangan kepada kaum muda[3]. Dalam hal pendidikan, *Game Digital* tidak hanya menyediakan aktivitas yang menarik dan menghibur, tetapi juga aktivitas yang membantu siswa memperoleh topik tertentu[4]. Salah satu pilihan media pembelajaran yang kreatif adalah game edukasi. *Game* edukasi yang menggabungkan penggunaan *Game Digital* dikenal sebagai "Pendidikan Digital"[4]. Akibatnya, penggunaan game dalam pendidikan dan pembelajaran terkait erat. Ada dua perspektif pada *game* edukasi digital ini, satu dari perspektif siswa dan satu dari perspektif pendidik[5]. Ide dan elemen yang dimasukkan ke dalam *gameplay game* ini memberikan beberapa kemungkinan bagi pemain untuk meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan sikap mereka[6]. Pada khususnya, anak-anak memiliki kesempatan untuk terhubung dengan representasi digital dan lingkungan imajinatif melalui *video game* edukasi. Berbagai genre game baru, seperti *arcade*, *role-playing*, aksi, dan olahraga, selalu diciptakan[1].

Game Digital dapat digunakan untuk mengajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua. *Role Playing Game* (RPG) adalah jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini, yang berfokus pada peran dan narasi dengan tujuan[1]. *Role Playing Games* (RPG) adalah permainan yang memiliki cerita rumit dan seni bermain peran yang membuat pemain merasa seperti mereka adalah karakter dalam permainan[7]. Untuk mencapai tujuan akhir permainan, peserta harus terlibat dalam percakapan satu sama lain. Beberapa tugas menggunakan pertanyaan dasar bahasa Inggris dapat ditemukan dalam dialog permainan. Selama permainan mampu memenuhi persyaratan pemain, itu dapat dianggap sukses[8]. Kualitas permainan harus dievaluasi untuk memastikan bahwa itu memenuhi persyaratan[9]. Salah satu penilaian yang diperlukan adalah evaluasi pengalaman pengguna.

Pengalaman pengguna dengan produk atau teknologi disebut sebagai *User Experience*[9]. Istilah "*User Experience*" mengacu pada bagaimana pengguna bereaksi terhadap banyak interaksi yang mereka miliki dengan perangkat lunak yang mereka gunakan[10]. Ketika elemen psikologis produk dan perilaku pengguna hadir selama penggunaan, kami dapat mengatakan bahwa pengalaman pengguna memuaskan[9]. Beberapa faktor berperan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif, termasuk mencocokkan fitur produk dengan permintaan pengguna, membuat produk atau layanan mudah digunakan, dan memastikan bahwa produk atau layanan dapat membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas mereka[11].

*User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna. *User Experience Questionnaire* (UEQ) adalah instrumen survei evaluasi kualitas subjektif untuk pengalaman pengguna yang mendasar, dapat diandalkan, dan digunakan untuk evaluasi kualitas subjektif untuk pengalaman pengguna[12]. *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan untuk menentukan evaluasi *User Experience* [13]. Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) merupakan cara sederhana untuk mengetahui seberapa baik produk interaktif bekerja untuk pengguna[14]. Evaluasi pengalaman pengguna atau *User Experience* juga digunakan untuk membandingkan tingkat pengalaman pengguna dari dua produk, mengevaluasi pengalaman pengguna produk, dan mengidentifikasi area untuk perbaikan[15]. Kebaruan, presisi, keandalan, efisiensi, daya tarik, dan stimulasi membentuk enam skala inti dari teknik *User Experience Questionnaire* (UEQ) yaitu kebaruan (*novelty*), kejelasan (*perspicuity*), ketepatan (*dependability*), efisiensi (*efficiency*), daya tarik (*attractiveness*), dan stimulasi (*stimulation*)[8]. Berdasarkan temuan dari berbagai penelitian sebelumnya yang menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengevaluasi kualitas sistem atau reaksi pengguna terhadap sistem yang baru saja dibangun, pengguna PaTik Bali dapat dianggap memiliki UEQ yang baik. Salah satu penelitian tersebut dilakukan oleh Saputra et al. [16].

## 2. Research Method

### 2.1. Jenis Penelitian

Survei kuesioner digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini. Ketika pemain yang memainkan permainan instruksional bahasa Inggris memberi kami deskripsi tertulis atau verbal tentang pengalaman mereka, kami dapat menggunakan analisis kualitatif untuk membuat data deskriptif.

**2.2. Tahapan Penelitian**

Gambar 1 menggambarkan fase-fase kemajuan penelitian.



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian

**2.3. Instrumen Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis kuesioner yaitu *User Experience Questionnaire* (UEQ). Lebih dari selusin pertanyaan disertakan dalam survei UEQ. Gambar 2 menggambarkan 26 temuan studi yang dikutip.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	<input type="radio"/>	menyenangkan	1						
tak dapat dipahami	<input type="radio"/>	dapat dipahami	2						
kreatif	<input type="radio"/>	monoton	3						
mudah dipelajari	<input type="radio"/>	sulit dipelajari	4						
bermanfaat	<input type="radio"/>	kurang bermanfaat	5						
membosankan	<input type="radio"/>	mengasyikkan	6						
tidak menarik	<input type="radio"/>	menarik	7						
tak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	dapat diprediksi	8						
cepat	<input type="radio"/>	lambat	9						
berdaya cipta	<input type="radio"/>	konvensional	10						
menghalangi	<input type="radio"/>	mendukung	11						
baik	<input type="radio"/>	buruk	12						
rumit	<input type="radio"/>	sederhana	13						
tidak disukai	<input type="radio"/>	menggembirakan	14						
lazim	<input type="radio"/>	terdepan	15						
tidak nyaman	<input type="radio"/>	nyaman	16						
aman	<input type="radio"/>	tidak aman	17						
memotivasi	<input type="radio"/>	tidak memotivasi	18						
memenuhi ekspektasi	<input type="radio"/>	tidak memenuhi ekspektasi	19						
tidak efisien	<input type="radio"/>	efisien	20						
jelas	<input type="radio"/>	membingungkan	21						
tidak praktis	<input type="radio"/>	praktis	22						
terorganisasi	<input type="radio"/>	berantakan	23						
atraktif	<input type="radio"/>	tidak atraktif	24						
ramah pengguna	<input type="radio"/>	tidak ramah pengguna	25						
konservatif	<input type="radio"/>	inovatif	26						

**Gambar 2.** Instrumen Penelitian

**2.4. Penentuan Responden**

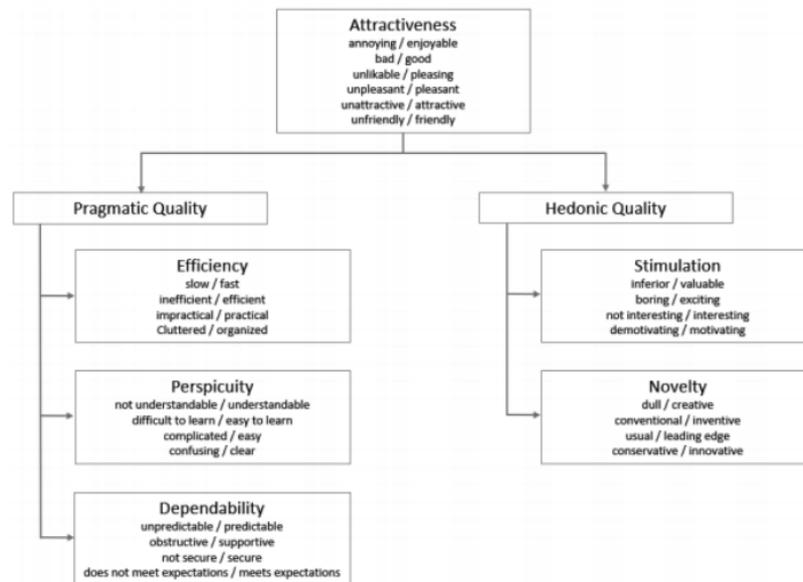
Pengguna permainan peran edukatif berbahasa Inggris ikut serta dalam UEQ. Sebanyak 22 orang menyelesaikan kuesioner. Jumlah responden ditentukan untuk menghasilkan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan. Bahasa Jerman adalah bahasa awal yang digunakan untuk membangun UEQ. Namun, sejak saat itu telah diterjemahkan ke dalam beberapa bahasa, termasuk bahasa Spanyol dan Portugis. [17].

**2.5. Pengukuran User Experience Questionnaire (UEQ)**

Pengalaman pengguna dari *game role-playing* pendidikan bahasa Inggris sedang diukur. Penggunaan *User Experience Questionnaire* digunakan untuk mengumpulkan data. Terdapat dua puluh enam (26) item pertanyaan dapat dipecah menjadi enam (6) skala, seperti terlihat pada Gambar 1. Dalam [15], ada enam skala. Diantaranya:

1. Daya tarik adalah persepsi umum pengguna produk, terlepas dari apakah dia menyukainya atau tidak.

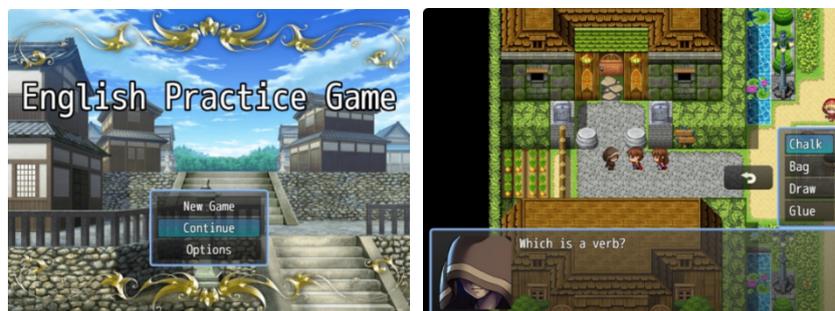
2. Kejelasan (*Perspicuity*): Ukuran kejelasan produk. Misalnya: mudah dipahami atau tidak mudah dipahami.
3. Efisiensi (*Efficiency*): Sejauh mana pengguna dapat menjalankan tugas tanpa usaha yang berlebihan atau inefisiensi. Sebagai gambaran, cepat atau lambat, layak atau tidak praktis.
4. Ketepatan (*Dependability*): Apakah pengguna merasa bertanggung jawab atas interaksi? Misalnya: prediktabilitas atau ketidakpastian, bantuan atau halangan.
5. Stimulasi (*Stimulation*): Seberapa besar motivasi yang ada untuk memanfaatkan produk. Contohnya meliputi: berguna atau kurang berguna, memuaskan atau tidak memuaskan.
6. Kebaruan (*Novelty*): Seberapa baru produk yang kita buat. Misalnya *usual* atau *leading edge*, *convetional* atau *inventive*.



Gambar 3. Skala Struktur *User Experience Questionnaire*[15]

### 3. Result and Analysis

Pada penelitian ini menggunakan game edukasi Bahasa Inggris yang akan diuji user experiencenya menggunakan *User Experience Questionnaire*. Game edukasi ini berisikan beberapa pertanyaan dan percakapan yang menggunakan Bahasa Inggris. Salah satu contoh tampilan dalam game edukasi Bahasa Inggris terdapat pada Gambar 4.



Gambar 4. Contoh Tampilan *Game* Edukasi Bahasa Inggris

Kuesioner UEQ digunakan untuk evaluasi game edukasi dalam bahasa Inggris. Sebanyak 22 orang diberi UEQ untuk melihat bagaimana perasaan mereka tentang hal itu. Dalam permainan pendidikan bahasa Inggris, plot dan setiap tugas dipertimbangkan. Adapun hasil penyebaran kuesioner pada tabel 1.

**Tabel 1.** Data Responden Game Edukasi Bahasa Inggris menggunakan UEQ

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
5	5	3	3	3	6	6	5	3	3	5	3	5	5	5	6	3	2	3	4	3	6	2	3	3	6
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
5	6	3	4	4	5	4	6	2	2	4	4	6	5	5	5	2	3	2	6	4	5	3	3	3	5
6	6	3	3	1	6	5	6	2	3	7	2	6	6	7	5	1	2	1	6	3	6	2	3	2	6
7	7	1	1	1	7	7	7	3	2	4	2	7	5	6	7	1	1	1	7	1	6	5	1	1	7
6	6	3	3	2	5	5	6	2	3	6	3	5	5	5	5	3	3	3	5	2	5	3	2	2	5
6	5	2	3	4	6	4	5	3	2	5	3	6	5	4	5	2	2	3	4	3	5	2	2	2	3
6	6	1	2	2	7	4	7	1	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	7	2	6	3	2	2	6
6	6	3	3	3	7	6	5	1	2	5	3	5	5	6	5	2	3	3	6	2	7	2	2	2	6
6	6	2	2	2	6	6	6	2	2	6	2	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	3	2	6
5	6	2	2	3	5	2	6	2	2	5	3	4	5	5	6	2	1	2	7	2	5	4	3	2	6
7	5	3	2	2	5	7	6	3	2	6	2	7	5	5	6	2	2	1	6	2	6	2	2	3	6
6	6	3	2	1	6	7	5	2	2	7	3	5	6	7	6	3	2	3	6	2	6	2	3	3	6
5	5	2	4	3	4	4	7	1	2	5	3	5	4	6	4	3	4	2	5	4	6	1	2	2	6
5	5	3	3	3	6	6	5	3	3	5	3	5	5	5	5	3	3	3	5	3	6	2	2	2	6
6	7	3	2	2	7	6	7	2	2	4	3	5	6	7	6	2	2	2	7	3	5	4	1	2	6
7	7	1	1	1	7	6	6	2	3	7	2	4	5	4	6	3	3	3	5	3	6	3	5	2	6
5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	2	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	2	3	3	5
6	6	2	2	2	7	3	7	2	3	5	3	6	6	6	6	2	3	3	7	2	6	3	2	1	6
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7

**Tabel 2.** Data Perubahan Responden Game Edukasi Bahasa Inggris menggunakan UEQ

Items																									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	0	1	2	2	1	1	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	2	1	0	0	1	0	2	2	2	0	0	2	1	1	1	2	1	2	2	0	1	1	1	1	1
2	2	1	1	3	2	1	2	2	1	3	2	2	2	3	1	3	2	3	2	1	2	2	1	2	2

3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	0	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	-1	3	3	3
2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1
2	1	2	1	0	2	0	1	1	2	1	1	2	1	0	1	2	2	1	0	1	1	2	2	2	2	-1
2	2	3	2	2	3	0	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2
2	2	1	1	1	3	2	1	3	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
1	2	2	2	1	1	-	2	2	2	1	1	0	1	1	2	2	3	2	3	2	1	0	1	2	2	2
						2																				
3	1	1	2	2	1	3	2	1	2	2	2	3	1	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2
2	2	1	2	3	2	3	1	2	2	3	1	1	2	3	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
1	1	2	0	1	0	0	3	3	2	1	1	1	0	2	0	1	0	2	1	0	2	3	2	2	2	2
1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
2	3	1	2	2	3	2	3	2	2	0	1	1	2	3	2	2	2	2	3	1	1	0	3	2	2	2
3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	3	2	0	1	0	2	1	1	1	1	1	2	1	-1	2	2	2
1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	2	1	1	1	1
2	2	2	2	2	3	-	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	2	1	2	3	2
						1																				
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

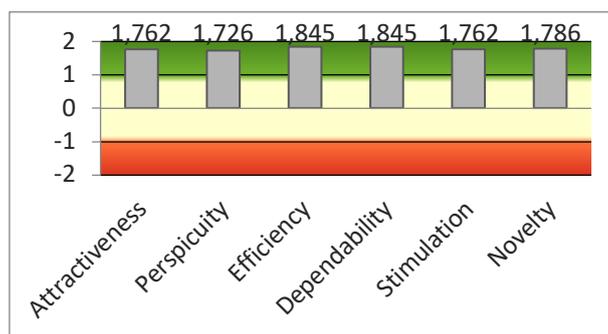
Tabel 2 menunjukkan data yang diubah diatur ke dalam enam skala. Daya tarik, kejelasan, dan efisiensi hanyalah beberapa dari enam ukuran. Tabel 3 menunjukkan enam skala.

**Tabel 3.** Hasil Rataan, Varian, dan Simpangan Baku

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	2,0	0,6	0,8	21	mengganggu	menyenangkan	Daya tarik
2	2,0	0,6	0,8	21	tidak bisa dimengerti	dimengerti	Kejelasan
3	1,8	0,9	0,9	21	kreatif	membosankan	Kebaruan
4	1,7	1,0	1,0	21	mudah untuk dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1,8	1,2	1,1	21	berharga	kurang berharga	Stimulasi
6	2,1	0,9	0,9	21	membosankan	seru	Stimulasi
7	1,4	2,2	1,5	21	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	2,1	0,7	0,8	21	tak terduga	dapat diprediksi	Ketepatan

9	2,0	0,7	0,9	21	cepat	lambat	Efisiensi
10	1,8	0,6	0,8	21	inventif	konvensional	Kebaruan
11	1,6	1,3	1,1	21	obstruktif	mendukung	Ketepatan
12	1,6	0,7	0,8	21	bagus	buruk	Daya tarik
13	1,6	1,0	1,0	21	rumit	mudah	Kejelasan
14	1,5	0,7	0,8	21	tidak disukai	menyenangkan	Daya tarik
15	1,7	1,1	1,1	21	biasa	terdepan	Kebaruan
16	1,7	0,8	0,9	21	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	1,9	0,7	0,9	21	aman	tidak aman	Ketepatan
18	1,8	0,9	0,9	21	memotivasi	menurunkan motivasi	Stimulasi
19	1,9	0,7	0,9	21	sesuai harapan	tidak sesuai harapan	Ketepatan
20	2,0	1,0	1,0	21	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	1,6	0,9	1,0	21	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	1,9	0,6	0,8	21	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1,6	1,1	1,1	21	terorganisir	berantakan	Efisiensi
24	1,8	1,0	1,0	21	menarik	kurang menarik	Daya tarik
25	2,0	0,5	0,7	21	ramah	tidak ramah	Daya tarik
26	1,9	0,8	0,9	21	konservatif	inovatif	Kebaruan

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata, varians, dan standar deviasi untuk 26 elemen UEQ dapat ditampilkan. Nilai setiap item rata-rata sekitar 0,9. Menggunakan informasi dalam ilustrasi, enam skala dapat dihitung. 26 hal tersebut dipecah menjadi banyak pertanyaan untuk setiap skala. Untuk mencapai nilai rata-rata, skala dihitung. Gambar 5 menunjukkan nilai rata-rata.



Gambar 5. Diagram Nilai Rataan Enam Skala

Menurut grafik ini, keenam skor skala UEQ dirata-ratakan bersama. Sangat mudah untuk melihat bahwa seluruh perbatasan berwarna hijau karena semua sisiknya berwarna hijau. Bahwa skala pengukuran berada pada tingkat yang memuaskan adalah tanda positif. Hanya kriteria ketepatan dan efisiensi yang dinilai lebih tinggi daripada ketajaman, yang menerima nilai hanya 1,73.

Aman untuk mengatakan bahwa semua produk memiliki nilai lebih dari 1. Meskipun menerima nilai terendah, kejelasan (*Perspicuity*) termasuk dalam kategori sangat baik karena skornya 1, yang

menempatkannya di tengah kemasan. Kualitas Pragmatis dan Hedonis sebuah permainan dapat ditentukan dengan menganalisis enam skala. Berdasarkan Tabel 4, Anda dapat mengamati betapa menarik, praktis dan hedonis produk tersebut.

**Tabel 4.** Kualitas Pragmatis dan Hedonis

Kualitas Pragmatis dan Hedonis	
Daya Tarik	1,76
Kualitas Pragmatis	1,81
Kualitas Hedonis	1,77

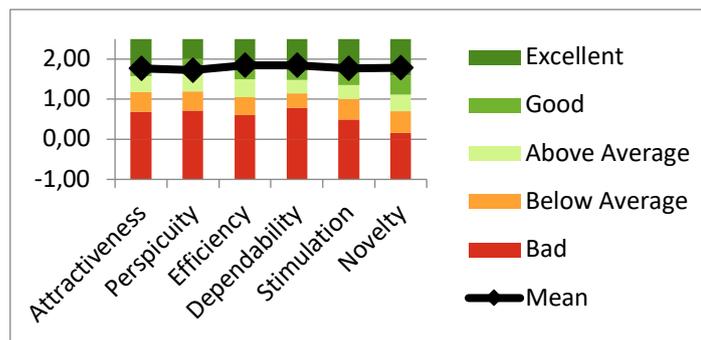
Penilaian estetika, kepraktisan, dan hedonis ditunjukkan pada Gambar 6. Hasil semua penilaian berada pada rentang “baik”. Di area hijau muda inilah puncak setiap diagram berada. Hijau muda adalah tanda kebijaksanaan yang baik, sedangkan hijau tua adalah tanda penilaian yang sangat baik.

Selain itu, sebuah studi pembandingan juga dilakukan. Evaluasi studi ini dikontraskan dengan studi lain yang dipublikasikan di UEQ.com. Standar untuk pengalaman pengguna game instruksional dalam bahasa Inggris ditampilkan pada Tabel 9 dan Gambar 7. Tabel 5 membandingkan permainan pendidikan bahasa Inggris dengan penelitian lain dari jenis ini. Tabel 5 menunjukkan bahwa akurasi adalah faktor yang paling penting, sedangkan kejelasan adalah yang paling tidak penting.

**Tabel 5.** Benchmark Evaluasi Game Edukasi Bahasa Inggris

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson to benchmark</i>	<i>Interpretation</i>
<b>Daya tarik</b> <i>(Attractiveness)</i>	1,76	<b>Baik</b>	<i>10% of results better, 75% of results worse</i>
<b>Kejelasan</b> <i>(Perspicuity)</i>	1,73	<b>Diatas Rata-Rata</b>	<i>25% of results better, 50% of results worse</i>
<b>Efisiensi</b> <i>(Efficiency)</i>	1,85	<b>Baik</b>	<i>10% of results better, 75% of results worse</i>
<b>Ketepatan</b> <i>(Dependability)</i>	1,85	<b>Sangat Baik</b>	<i>In the range of the 10% best results</i>
<b>Stimulasi</b> <i>(Stimulation)</i>	1,76	<b>Sangat Baik</b>	<i>In the range of the 10% best results</i>
<b>Kebaruan</b> <i>(Novelty):</i>	1,79	<b>Sangat Baik</b>	<i>In the range of the 10% best results</i>

Untuk memudahkan melihat bagaimana setiap skala dinilai, diagram dibuat. Gambar 7 menunjukkan diagram benchmark untuk *game* instruksional dalam bahasa Inggris.



**Gambar 6.** Diagram Diagram Batang UEQ *Game* Edukasi Bahasa Inggris

Standar untuk mengevaluasi permainan pendidikan bahasa Inggris dapat ditunjukkan pada Gambar 7. Ada tiga komponen dengan skor sangat tinggi, dua dengan skor yang dapat diterima, dan satu dengan skor di atas rata-rata pada Gambar 7. Akurasi, kegembiraan, dan kebaruan adalah nilai yang sangat baik. Sedangkan kecantikan dan efisiensi adalah dua faktor yang mendapat dua review tinggi. Kejelasan, di sisi lain adalah satu-satunya penilaian di atas rata-rata.

#### 4. Conclusion

Kesimpulan dapat diambil dari hasil analisis bagian diskusi. Ada total 26 pertanyaan dalam UEQ, dibagi menjadi enam kategori. Evaluasi dari enam aspek adalah positif. Evaluasi kualitas pragmatis dan hedonis dari hasil juga sama positifnya. Selain itu, benchmarking memberikan banyak manfaat. Pengguna Game Digital berbahasa Inggris melaporkan memiliki pengalaman bermain yang positif atas dasar ini. Oleh karena itu game edukasi Bahasa Inggris dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan baik.

#### References

- [1] S. Amami Pramuditya, M. S. Noto, and D. Syaefullah, "Game Edukasi Rpg Matematika," *Eduma Math. Educ. Learn. Teach.*, vol. 6, no. 1, p. 77, 2017, doi: 10.24235/eduma.v6i1.1701.
- [2] S. A. Pramuditya, M. S. Noto, and H. Purwono, "Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika," *JNPM (Jurnal Nas. Pendidik. Mat.)*, vol. 2, no. 2, p. 165, 2018, doi: 10.33603/jnpm.v2i2.919.
- [3] K. Ramadhan, L. W. Astuti, and D. A. Verano, "Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linear Congruential Generator (LCG) Berbasis Android," *J. Inform. Glob.*, vol. 6, no. 1, pp. 27–32, 2015.
- [4] A. Setiawan, H. Praherdhiono, and S. Suthoni, "Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini," *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. dan Ris. dalam Teknol. Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, pp. 39–44, 2019, doi: 10.17977/um031v6i12019p039.
- [5] P. Leitner, M. Khalil, and M. Ebner, "Learning analytics in higher education—a literature review," *Stud. Syst. Decis. Control*, vol. 94, pp. 1–23, 2017, doi: 10.1007/978-3-319-52977-6\_1.
- [6] Z. Nikiforidou, "Digital Games in the Early Childhood Classroom: Theoretical and Practical Considerations," *Int. Perspect. Early Child. Educ. Dev.*, vol. 22, pp. 253–265, 2018, doi: 10.1007/978-981-10-6484-5\_16.
- [7] F. H. Saputri and D. Pratiwi, "Pembuatan Game RPG 'Roro Jonggrang' Dengan RPG Maker MV," *Semin. Nas. Cendekiawan*, pp. 9.1-9.9, 2016.
- [8] A. L. T. Adinegoro, R. I. Rokhmawati, and ..., *Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi pada Lazada ....* 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/3439>
- [9] S. Prasetyaningsih and W. P. Ramadhani, "Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire," *J. Integr.*, vol. 13, no. 2, pp. 147–157, 2021, doi: 10.30871/ji.v13i2.3180.
- [10] A. Hinderks, D. Winter, M. Schrepp, and J. Thomaschewski, "Applicability of user experience and usability questionnaires," *J. Univers. Comput. Sci.*, vol. 25, no. 13, pp. 1717–1735, 2019.
- [11] N. R. Wiwesa, "User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola," *JSHT-Jurnal Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021.
- [12] B. Laugwitz, T. Held, and M. Schrepp, "Construction and evaluation of a user experience

- questionnaire,” *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 5298 LNCS, pp. 63–76, 2008, doi: 10.1007/978-3-540-89350-9\_6.
- [13] F. Fitrandi, H. M. Az-zahra, and A. D. Herlambang, “Evaluasi User Experience pada Kahoot dan Socrative menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada SMKN 3 Malang),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 11, pp. 10701–10704, 2019.
- [14] M. Rauschenberger, M. Schrepp, M. Perez-Cota, S. Olschner, and J. Thomaschewski, “Efficient Measurement of the User Experience of Interactive Products. How to use the User Experience Questionnaire (UEQ). Example: Spanish Language Version,” *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 2, no. 1, p. 39, 2013, doi: 10.9781/ijimai.2013.215.
- [15] D. M. Schrepp, “User Experience Questionnaire Handbook,” *Procedia Comput. Sci.*, vol. 27, no. June, pp. 491–498, 2014.
- [16] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, “Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 217, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [17] N. K. Suastini, I. G. L. A. R. Putra, and I. P. Satwika, “Analisis Pengalaman Pengguna Pada Website Distro Management System (Dimans),” *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 3, pp. 135–144, 2018.