

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menghasilkan beberapa kesimpulan, diantaranya:

1. Game edukasi "Perobekan Bendera Hotel Yamato" ini berhasil membantu murid dan guru dalam memahami sejarah yang ada di Indonesia melalui penyampaian narasi dan cerita yang menarik dengan game yang telah dibuat. Hal ini dapat dilihat melalui hasil pengujian kuesioner yang telah diisi oleh peserta penguji.
2. Selain menarik dalam penyampaian narasi dan cerita, game edukasi ini juga berhasil menerapkan unsur interaktif dengan mengimplementasikan metode Interactive Digital Narratives dan metamodel berbasis UML sehingga game edukasi ini menjadi interaktif. Hasil tersebut dapat dilihat pada hasil game yang telah dibuat pada bagain mekanik.
3. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan kuesioner menunjukkan bahwa game edukasi "Perobekan Bendera Hotel Yamato" ini mendapatkan nilai atau skor 3,80 yang dikategorikan sebagai game yang menarik, Sehingga game ini dapat dikatakan menarik untuk digunakan pada pembelajaran mengenai sejarah Indonesia.

#### **5.2 Saran**

Adapun juga saran yang diberikan kepada peneliti atau penulis mengenai penelitian ini untuk pengembangan *game* edukasi "Perobekan Bendera Belanda Hotel Yamato" dan untuk penelitian serupa yang akan datang:

1. Diperlukan peningkatan dalam penyajian narasi atau cerita dalam game edukasi ini, sehingga pemain dapat lebih mendalam memahami dan meresapi setiap nuansa khususnya sejarah Indonesia yang terkandung dalam permainan tersebut.

2. Perlu dilakukan pembaruan dengan melakukan penggantian atau penambahan elemen pada tampilan game ini, sehingga dapat meningkatkan daya tariknya dan membuatnya lebih diminati oleh para pemain.
3. Diperlukan penambahan elemen interaktif yang lebih beragam dalam permainan ini agar aspek edukatifnya tetap menarik dan tidak membuat pemain merasa cepat bosan.