

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Pembuatan gim menggunakan metode yang diusung yaitu *Interactive Digital Narratives* dan metamodel *scene* diagram telah berhasil diimplementasikan dengan baik. Gim berhasil dibuat dengan model 2D dan perspektif *Top-Down* dengan genre RPG, *adventure* dan *shooter*. Gim dapat dimainkan mulai dari awal sampai akhir dengan fitur yang sudah lengkap.
2. Gim yang dibuat telah berhasil memenuhi tujuan penelitian yaitu “Membuat gim yang menarik dan tidak membosankan kepada para pemain”. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan pada Tabel 4.6, dihasilkan nilai rata-rata 78% yang termasuk kategori Baik. Selain itu, dapat dibuktikan dengan melihat hasil dari pernyataan 5 dan 6 yang termasuk dalam faktor *Enjoyment* pada metode GUESS-18 di Sub bab 2.14. Pernyataan 5 dan 6 menghasilkan nilai 76,8% (Baik) dan 70,4% (Baik).

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan gim edukasi sejarah “Pertempuran Tiga Hari Surabaya” di masa yang mendatang diantaranya :

1. Berdasarkan hasil pengujian di Tabel 4.6, terdapat nilai rendah pada pernyataan-pernyataan di faktor yang spesifik. Pernyataan 11 dan 12 pada faktor *Visual Aesthetics* memiliki nilai yang rendah, masing-masing 76,8% dan 75,2%, meskipun keduanya masih masuk dalam kategori Baik. Oleh karena itu, sebaiknya peneliti meningkatkan kualitas aset visual yang digunakan dalam gim.
2. Penelitian serupa yang dilakukan di masa yang mendatang, dapat ditingkatkan menjadi lebih interaktif dengan menambahkan lebih banyak opsi dialog yang bergantung pada keputusan pemain dan menambahkan *quest* sampingan.