

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian ini, terdapat sebuah *output* berupa aplikasi gim edukasi bertemakan sejarah Indonesia yaitu “Pertempuran 10 November 1945” di Surabaya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebanyak 25 responden atau penguji dengan tingkatan SMP ke atas, menyatakan gim ini sudah “Baik” dalam menyampaikan aspek edukasi sejarah Indonesia dengan indeks total yang didapatkan yaitu sebesar 76,9%. Terdapat 5 pernyataan dengan keterangan “Sangat Baik”, 8 pernyataan dengan keterangan “Baik”, dan 1 pernyataan dengan keterangan “Cukup”.

Pengimplementasian metode *Interactive Digital Narrative* (IDN) dalam perancangan gim edukasi bertemakan sejarah, membuat gim menjadi lebih interaktif dikarenakan terdapat unsur yang dapat ditambahkan oleh peneliti, terutama pada penerapan *Detailed Design* sehingga memungkinkan potensi penelusuran Sejarah menjadi menarik.

5.2 Saran

Adapun juga saran yang diberikan kepada peneliti untuk pengembangan gim edukasi “Pertempuran 10 November 1945” dan untuk penelitian serupa di masa depan, adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, terdapat beberapa faktor yang dapat ditingkatkan seperti *Usability/Playability* dan *Visual Aesthetics*.
2. Perlunya penambahan unsur cerita sampingan atau tambahan pada gim “Pertempuran 10 November 1945” agar dapat meningkatkan kualitas narasi konten gim dari banyak sudut pandang karakter.