

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari hasil dari penelitian tentang Pengembangan Gim Serious Untuk Pengenalan Jamu Dengan Metodologi Putaran Permainan, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

- a. Gim Harta Lembah Batara Kala yang sudah dibangun, berhasil menjadi gim yang edukatif berdasarkan hasil dari uji signifikansi dan uji validasi GUESS.
- b. Gim Harta Lembah Batara Kala yang sudah dibangun, dapat dinyatakan menarik berdasarkan hasil uji validasi GUESS pada aspek Narratives, Enjoyment, dan Visual Aesthetics yang mendapatkan hasil “Cukup Baik”.
- c. Gim yang dibangun berhasil menjadi gim yang menarik dan edukatif dengan diterapkan metodologi *gameplay loop* atau metodologi putaran permainan berdasarkan hasil uji korelasi dari aspek Playability dan Enjoyment yang terintegrasi dengan aspek Edukasi Jamu. Menunjukkan metodologi *gameplay loop* berhasil menjaga kesinambungan antara konten edukasi dengan permainan.

#### **5.2. Saran**

Dari hasil pengujian gim yang telah dibangun. Beberapa saran dapat dipertimbangkan untuk penelitian lanjutan sebagai berikut:

- a. Dari hasil korelasi antara aspek Visual Aesthetics dengan aspek Edukasi Jamu yang mana menunjukkan bahwa kedua aspek tersebut tidak terintegrasi, disebabkan mungkin karena aset yang digunakan dianggap sedikit kurang menggambarkan tentang edukasi jamu. Maka dari itu, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan aset yang lebih mendekati lagi tentang konten edukasi jamu.

- b. Nilai dari aspek GUESS selain Edukasi Jamu sudah mendapatkan nilai kategori “Cukup Baik”, namun masih dapat ditingkatkan kembali. Untuk penelitian selanjutnya dapat ditingkatkan dengan pengembangan kontrol yang lebih mudah, pembuatan cerita yang lebih menarik, perancangan *gameplay* yang lebih seru, dan pemilihan aset yang lebih baik.