BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian terhadap 31 responden maka , mendapatkan kesimpulan bahwa :

1. Dengan adanya aplikasi *game* edukasi Petualangan galang mencari tanaman obat , bisa membantu masyarakat untuk lebih mengetahui tanaman obat yang ada di indoensia.
2. Dengan adanya aplikasi *game* edukasi Petualangan galang mencari tanaman obat, bisa membantu masyarakat untuk lebih mengetahui khasiat dari tanaman obat yang ada di indonesia.
3. Dengan adanya aplikasi *game* edukasi Petualangan galang mencari tanaman obat, bisa membantu masyarakat untuk lebih mengetahui resep unutk mengolah tanaman obat yang ada di indonesia.

Masyarakat juga menilai (sebanyak 83,2 %) bahwa aplikasi *game* edukasi Petualangan galang mencari tanaman obat merupakan media yang menarik untuk mengenalkan tanaman indonesia serta menilai penyampaian lewat *game* edukasi lebih mudah dimengerti daripada hanya membaca buku saja (84,5 %).

5.2 Saran

Game Petualangan galang masih banyak memiliki kekurangan, maka berikut saran untuk pengembangan *game* ini selanjutnya :

1. Bentuk tanaman lebih diperjelas lagi.
2. Resep unutk mengolah tanaman obat bisa lebih detail lagi.
3. Hadiah setelah menyelesaikan *stage* tidak hanya koleksi tanaman obat saja