

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil bahwa Strategi Konten Kreator ini menggunakan *Lean Canvas*, *lean canvas* ini terdiri dari *why, how, dan what* tujuan konten kreator menggunakan *lean canvas* untuk memastikan bahwa *game based learning* pasar tepat serta mampu memberikan materi perikanan dan kelautan secara pasti kepada siswa, mahasiswa dan umum. Sehingga inovasi yang diberikan oleh konten kreator pun sesuai dalam mengelola *project game based learning* karena para pemain merasakan media pembelajaran ini sudah lengkap karena adanya modul perikanan yang lengkap mengenai ilmu morfologi. Mudah digunakan oleh siapa pun serta dilengkapi berupa percakapan mengenai dunia perikanan dan kelautan dilengkapi dengan video tutorial cara bermain *Game Savile*. Dalam membuat *game savile* tidak lupa juga peran Konten kreator karena Mereka sudah membuat video untuk *savile*, serta mampu dalam membuat *script* yang menarik, *fun* dan mudah dipahami sama para user yang menggunakan *game based learning* ini.

#### **5.2 Saran**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain adalah :

1. Bagi peneliti selanjutnya, bisa menambahkan terkait strategi konten kreator yang belum ada di dalam peneliti ini.
2. Bagi PT. Telkom Indonesia Persero.Tbk agar bisa menciptakan media pembelajaran yang baru seperti *game based learning*