

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari perancangan dan pembuatan *game* visual novel 2D “Timun Mas” sebagai media pembelajaran berbasis android, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan *game* visual novel 2D “Timun Mas” sebagai media pembelajaran berbasis android berhasil dilakukan dan menghasilkan file dengan format. apk yang dapat berjalan pada platform android.
2. Berdasarkan hasil uji aplikasi *game* visual novel 2D “Timun Mas” sebagai media pembelajaran berbasis android, dengan menggunakan metode *blackbox* tidak terdapat terjadi error atau kesahan pada sistem aplikasi dan berhasil berjalan dengan baik.
3. Hasil keseluruhan perhitungan menggunakan skala likert pada persentase tanggapan pemain terhadap *game* visual novel 2D “Timun Mas” sebagai media pembelajaran berbasis android mendapatkan persentase 87,06% yang menunjukkan bahwa tanggapan pemain terhadap aplikasi *game* visual novel 2D “Timun Mas” sebagai media pembelajaran berbasis android adalah sangat baik.

#### **5.2 Saran**

Bahwa perancangan *game* visual novel 2D “Timun Mas” sebagai media pembelajaran berbasis android merupakan ide yang menarik dan dapat bermanfaat untuk mengedukasi pengguna dengan cara yang menyenangkan. Namun, perlu mempertimbangkan beberapa hal penting seperti:

1. Untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas aplikasi, disarankan untuk melibatkan ahli pendidikan dan pengembang aplikasi yang sesuai dengan bidang tersebut dalam proses perancangan.
2. Melakukan evaluasi terhadap aplikasi setelah diluncurkan, sehingga dapat diketahui seberapa besar dampaknya terhadap pembelajaran.