

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan game visual novel sebagai media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan game engine Ren'Py berbasis Android untuk siswa kelas 5 SD Kanisius Condongcatur. Dalam pengembangan permainan, berbagai aspek permainan telah diperhatikan, seperti pemilihan tema cerita yang menarik, penggunaan gambar dan audio berkualitas, tata letak antarmuka yang baik, serta penggunaan mode pembelajaran yang beragam. Hasil evaluasi dari pengujian awal juga menunjukkan respons positif dari siswa terhadap permainan ini.

Hasil pengisian kuisioner respon siswa telah menghasilkan persentase sebesar 85,39%. Berdasarkan interpretasi skor, angka ini dikategorikan sebagai "sangat kuat". Mencerminkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon yang baik terhadap penggunaan game visual novel dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Dapat disimpulkan bahwa permainan visual novel berbasis Ren'Py ini layak sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk membantu siswa kelas 5 SD dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan bahasa Inggris mereka.

Namun, tetap perlu diingat bahwa penggunaan game sebagai media pembelajaran harus dilakukan secara bijaksana dan terintegrasi dengan baik dalam kurikulum. Evaluasi lebih lanjut dan penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengukur efektivitas dan dampak jangka panjang dari permainan ini dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas 5 SD.

## 5.2 Saran

Dalam penelitian ini, telah dilakukan perancangan game visual novel sebagai media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan game engine Ren'Py berbasis Android untuk siswa kelas 5 SD Kanisius Condongcatur. Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya:

1. Dalam pengembangan game visual novel sebagai media pembelajaran, disarankan untuk mengembangkan lebih banyak konten pembelajaran yang beragam. Penambahan lebih banyak pilihan dialog, cabang cerita, dan tantangan akan meningkatkan interaktivitas dan daya tarik permainan bagi siswa.
2. Pertimbangkan untuk menyesuaikan tingkat kesulitan dalam permainan berdasarkan kelas siswa. Siswa kelas 5 SD memiliki keberagaman kemampuan, oleh karena itu, disarankan untuk menyediakan beberapa tingkat kesulitan agar siswa dapat belajar dan bermain sesuai dengan kemampuan mereka.
3. Sertakan mekanisme penilaian dan umpan balik yang memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan berusaha mencapai hasil yang lebih baik dalam permainan.
4. Pertimbangkan untuk mengintegrasikan materi pelajaran yang ada di kurikulum SD ke dalam cerita dan konten permainan. Penggunaan konten yang relevan dengan kurikulum akan meningkatkan nilai edukasional dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik.
5. Pastikan antarmuka pengguna (UI) dalam permainan dirancang dengan baik dan responsif terhadap berbagai perangkat Android. Hal ini akan meningkatkan pengalaman bermain dan memastikan permainan dapat diakses dengan baik oleh semua siswa.