

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat kesimpulan pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Game visual novel yang telah dibuat untuk media pembelajaran bahasa Inggris ini menggunakan game engine Renpy dengan bahasa python dan metode dalam penegmbangannya menggunakan model waterfall, tepatnya classic life cycle.
2. Game tersedia untuk Linux, Windows dan Android.
3. Game akan menyediakan untuk playernya berupa sebuah pembelajaran bahasa Inggris mengenai materi pronoun, verb, ucapan memuji dan selamat kepada orang lain, serta game akan memberikan sebuah soal mengenai pembelajaran bahasa Inggris, yang mana soal soal yang muncul pada game akan menentukan ending untuk game ini. Serta game ini dibalut dengan romansa picisan anak SMA.
4. Game memiliki 5 Ending yang berbeda diantaranya *Very bad ending*, *not that good ending*, *good ending 1*, *good ending 2*, dan *Real/Canonical Ending*.
5. Game telah divalidasi terlebih dahulu sebelum di ujikan kepada para siswa oleh ahli media selaku dosen design dan pemrograman game dan ahli media selaku dosen bahasa Inggris. Dimana keduanya menghasilkan nilai valid namun dibutuhkan revisi kecil.
6. Kedua kelas yakni eksperimen dan kontrol memiliki nilai yang berdistribusi normal pada pre-test maupun post test yang dihitung melalui *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada aplikasi statistik bernama SPSS versi 26.

7. Dari hasil melalui T-test, hasil yang didapat adalah H_a , dimana H_0 ditolak dan game visual novel memang betul memberikan sebuah hasil peningkatan dibandingkan dengan tanpa game visual novel, dimana hasil t-Test memiliki hasil yang lebih tinggi daripada taraf signifikansi sebesar 0,05.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang semoga bermanfaat bagi peneliti selanjutnya, saran saran tersebut diantaranya adalah:

1. Sangat disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk belajar Python dasar jika ingin menggunakan *Game engine* Renpy, hal ini agar pembuatan game visual novel menggunakan Renpy bisa lebih cepat, sehingga membuat penelitian dan pembuatan laporan bisa lebih cepat pula.
2. Sangat disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk membuka dokumentasi yang diberikan oleh Renpy itu sendiri jika kebingungan. Bilapun tidak menjawab persoalan yang ingin dicari, cobalah membuka komunitas Renpy melalui forum di Reddit atau di web komunitas kreator Renpy bernama lemmasoft.renai.us.

Semoga dengan adanya penelitian ini juga dapat mendorong para mahasiswa untuk bisa membuat penelitian yang berkaitan dengan pembuatan game dikedepannya.