

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa game visual novel “Gajahmada” layak dan dapat diterapkan sebagai permainan edukasi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian yaitu untuk penilaian kelayakan media oleh ahli memperoleh nilai 3.205 dari hasil pengujian kuesioner yang di tujukan untuk remaja dengan usia di atas 13 tahun dengan berbagai macam tingkat pendidikan, mulai dari Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Universitas, dengan total responden 150 orang dengan jumlah responden laki-laki 82 orang dan perempuan 68 orang, serta responden dengan pendidikan SMP 63 orang, SMA 76 Orang, dan Tingkat Universitas 11 orang.

5.2 Saran

Penelitian ini tentunya tidak lepas dari kekurangan dan kelemahan. Untuk pengembangan lebih lanjut perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Antarmuka pengguna sebaiknya dibuat lebih interaktif dengan pengguna itu sendiri.
2. Peningkatan kualitas gambar, suara dan cerita.
3. Pembuatan beberapa *ending* (akhir) cerita yang berbeda.