

BAB VI

PENUTUP

6.1. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan dapat diambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah game edukasi yang berguna untuk mempelajari *tenses* bahasa Inggris berbasis Visual Novel.
2. Game ini menggunakan dua bahasa dalam 1 dialog yang bertujuan untuk mengingat kosa kata dalam bahasa Inggris sehingga mempermudah siswa dalam menguasai bahasa Inggris secara grammer *tenses*.
3. Game ini akan menampilkan dialog percakapan yang menjelaskan kenapa jawaban user salah ketika user memilih jawaban yang salah.
4. Game ini memiliki panduan berupa kamus kata-kata sulit dan struktur *tenses*.
5. Game ini juga mempunyai fungsi *save* dan *load* yang berguna untuk menyimpan serta melanjutkan progress yang telah dilalui.

6.2. SARAN-SARAN

Peneliti menyadari kekurangan-kekurangan didalam game yang telah peneliti rancang ini. Adapun saran-saran bermanfaat sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan game ini dapat mempersingkat algoritma yang digunakan untuk membaca file skenario.

Algoritma yang digunakan sekarang mengharuskan sistem untuk berulang kali mengecek kata kunci pada file skenario dan kemudian sistem mengerjakan perintah sesuai dengan kata kunci. Hal ini dianggap membebankan sistem tetapi tidak sampai pada tahap memperlambat kinerja game.

2. Untuk pengembangan lebih lanjut, diharapkan game ini dapat mencakup *tenses* yang lebih dari yang peneliti gunakan. Peneliti hanya menggunakan 5 *tenses* saja karena disesuaikan dengan pengajaran yang berlangsung pada SMP Sariputra Jambi.