BAB V
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Perancangan media pembelajaran berbasis game visual novel pengenalan tes TOEFL dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK ini menggunakan metode D&D dan model pengembangan MDLC yang memiliki enam tahapan pengembangan yaitu *Concept* (Konsep), *Design* (Desain), *Material Collecting* (Pengumpulan Materi), *Assembly* (Penggabungan), *Testing* (Uji Coba), dan *Distribution* (Distribusi). Setiap dari enam tahapan ini memiliki keterikatan dan kesinambungan antar satu sama lainnya. *Concept* atau tahap konsep adalah tahap awal dari MDLC yang berisikan mengenai pengonsepan dari media yang akan dirancang, dimulai dari perumusan permasalahan, tujuan pembuatan, hingga konsep – konsep yang diperlukan dalam game. Setelah membuat konsep dari game yang akan dirancang, tahap selanjutnya adalah *Design* atau tahap mendesain yang dalam tahap ini akan mulai pembentukan perancangan nyata dari elemen – elemen yang dibutuhkan, seperti penulisan alur penceritaan, *screenflow, wireframe*, pembuatan karakter NPC, dan desain level game. Tahap selanjutnya setelah menyelesaikan desain kebutuhan dari game, yaitu *Material Collecting* atau tahap mengumpulkan material. Dalam tahap ini, pengumpulan bahan yang disesuaikan dengan kebutuhan dari game seperti halnya, audio *background music, background*, soal tes TOEFL, dll. Setelah bahan yang diperlukan telah terkumpul dan siap untuk digunakan, tahap selanjutnya adalah *Assembly* atau tahap penggabungan semua elemen yang ada didalam game hingga produk game siap untuk digunakan, dan penggabungan dilakukan dalam Ren'Py sehingga terbentuknya game visual novel ini. Setelah produk game yang dibentuk siap untuk digunakan, tahap selanjutnya ialah *Testing* atau tahap uji coba yang dilakukan dimulai dari hasil uji coba ahli media dan ahli materi yang menilai kelayakan media yang dirancang hingga akhirnya siap untuk diuji cobakan kepada siswa yang menjadi target audiens dari produk game ini. Terakhir, ketika semua angket uji coba telah divalidasi oleh target audiens, Tahap terakhir dari MDLC adalah *Distribution* atau tahap distribusi yang dalam tahap ini akan mengirimkan aplikasi yang telah dikembangkan lebih lanjut

setelah respon dari siswa yang kemudian di kirimkan kepada guru atau pengampu pendidikan dari mata pelajaran yang ditujukan.

Uji coba dilaksanakan di SMKN 13 Bandung yang diimplementasikan ke kelas XI RPL 2, dengan responden sebanyak 26 siswa. Hasil dari uji coba implementasi produk game kepada siswa mendapatkan nilai kelayakan yang berada pada tingkat sangat layak digunakan. Setelah melakukan uji coba dan melihat hasil kelayakan dari media yang dirancang dan dikembangkan, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi game visual novel untuk pengenalan tes TOEFL ini layak digunakan secara umu dan dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi dalam media pembelajaran. Penelitian ini juga telah memberikan data yang menyatakan bahwa media dapat membantu siswa dalam berkenalan dan mempelajari mengenai tes TOEFL. Sedangkan dalam halnya materi, penggunaan bahasa yang digunakan perlu ahli bahasa inggris untuk mengoreksi bahasa – bahasa yang digunakan dalam cerita. Aplikasi game sangat membantu dalam memperkenalkan tes TOEFL kepada siswa SMK yang dibuktikan dari respon mengenai poin "bermanfaat untuk belajar bahasa inggris" yang menjadikan media pembelajaran berbasis game visual novel layak untuk digunakan.

5.2 Implikasi

Proses dan hasil penelitian menunjukkan adanya implikasi dari sebagian besar siswa yang ditunjukkan dari antusiasnya siswa dalam menggunakan dan memainkan produk game yang kontennya berisikan pengenalan tes TOEFL. Namun, implikasi terhadap pihak sekolah masih belum terlihat dikarenakan tidak adanya kelanjutan dari uji coba yang dilakukan peneliti dalam menguji respon dan efek lanjutan di sekolah tersebut. Diharapkan penelitian ini dapat berimplikasi kepada institusi – institusi pendidikan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis game yang dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar anak – anak.

5.3 Rekomendasi

Penelitian ini memiliki beberapa rekomendasi untuk dikembangkan lebih lanjut baik dari segi media game maupun materi dan konten yang sajikan dalam aplikasi game yang serupa. Rekomendasi ditujukan kepada diri peneliti sendiri dan

peneliti lainnya ataupun pihak yang tertarik dalam mengembangkan media maupun materi yang sama. Berikut ini rekomendasi mengenai penelitian ini:

1. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya mengenai penelitian ini, materi yang dibahas dapat lebih dikembangkan terutama dari bagian *listening* dan *structure*.
2. Pemberian animasi yang lebih dapat memberikan kehidupan kepada karakter – karakter NPC yang membantu dalam membimbing *player* didalam game.
3. Pemberian ending yang berbeda sehingga penceritaan tidaklah terkesan monoton dan *player* dapat lebih mengeksplorasi konten game.
4. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan dapat diimplementasikan kedalam bentuk perangkat yang berbeda – beda sehingga game dapat dimainkan dengan perangkat yang dimiliki.