

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan edukatif bergenre visual novel untuk anak-anak dalam pembelajaran budi pekerti menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC) dapat meningkatkan pembelajaran dan pemahaman tentang budi pekerti dari alur cerita yang dipilih oleh pengguna saat memainkan game tersebut. Permainan ini secara jelas menyampaikan pesan moral yang terkandung dalam materi cerita, serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran budi pekerti melalui pendekatan game edukatif yang interaktif dan menyenangkan.

5.2. Saran

Saran yang dapat diperoleh dengan adanya kesimpulan dan diharapkan dapat menjadi acuan dan masukan untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Pada peneliti selanjutnya diharapkan agar pengembangan permainan edukatif ini mencakup kompatibilitas dengan berbagai perangkat sistem operasi, sehingga dapat diakses oleh lebih banyak pengguna.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas materi cerita agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak.
3. Pada peneliti selanjutnya, diharapkan untuk meningkatkan jumlah gambar dalam penyampaian informasi juga diharapkan, guna memperjelas penyampaian pesan dan meningkatkan pemahaman pengguna