

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. *Game* edukasi matematika *visual novel* berjudul *7-Day Math* menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* untuk integral tentu telah berhasil dirancang dan dibangun. Pembangunan aplikasi dilakukan dengan menggunakan *Unity game engine* ver. 2019.4.34f1 dengan bantuan IDE Microsoft Visual Studio Community 2019 ver. 16.11.3.
2. Berdasarkan hasil evaluasi dengan kuesioner menggunakan model HMSAM dan skala likert yang disebarakan kepada 46 responden, maka tingkat *immersion* dan *behavioral intention to use* yang didapatkan adalah 82,09% dan 84,28%. Dengan demikian, hasil kuesioner menyatakan bahwa responden sangat setuju bahwa memainkan aplikasi *7-Day Math* mampu membuat para responden terbawa suasana dan juga para responden sangat setuju untuk menggunakan kembali aplikasi *7-Day Math* di waktu mendatang.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat dilakukan terhadap penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Menggunakan kombinasi software lain seperti Ren'py dengan Unity untuk mempermudah pembangunan aplikasi.
2. Membuat versi aplikasi untuk sistem operasi lain seperti iOS ataupun *Windows*.