

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan gim edukatif Bahasa Inggris berbasis Adobe Animate menggunakan Actionscript 3.0 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Telah berhasil mengembangkan dan merancang gim edukatif Bahasa Inggris untuk siswa kelas VII di SMP N 3 Slawi menggunakan Adobe Animate.
2. Dalam pengujian aplikasi gim edukatif ini menggunakan metode *System Usability Scale* dengan mendapat hasil akhir 69 dengan skala *grade B*. dari hasil yang didapat menunjukkan bahwa gim edukatif dapat diterima oleh siswa sebagai metode belajar Bahasa Inggris.

5.2. SARAN

Dalam penelitian ini gim edukatif perlu dikembangkan lagi untuk menciptakan gim yang lebih baik dan menarik lagi seperti:

1. Penambahan *level* gim agar siswa dapat terus belajar menggunakan gim edukatif dengan tingkat *level* yang lebih banyak.
2. Penambahan animasi dan jenis permainan sebagai daya Tarik untuk siswa dalam belajar.