

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Didasarkan dengan penelitian yang telah dilakukan hasil penyebaran angket, dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan game edukasi puzzle sejarah Indonesia berbasis web telah dilakukan menggunakan metode Analysis, Design Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) yang memiliki tujuan untuk membuat sebuah metode pembelajaran yang tidak monoton bagi siswa SMA N 1 Bantarbolang.
2. Pengujian menggunakan black box testing  
Pengujian menggunakan metode black box testing telah di lakukan memperoleh hasil bahwa aplikasi yang di buat telah sesuai dengan konsep serta perancangan awal. Dibuktikan dengan pengujian terhadap 32 responden menyatakan secara fungsional system sudah sesuai.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran atau usulan-usulan yang di tunjukan untuk dilakukannya penelitian selanjutnya yaitu:

1. Untuk penelitian selanjutnya pembahasan materi menyesuaikan kurikulum yang berlaku.
2. Pengembangan database pada menu “score”
3. Pengembangan aplikasi dalam bentuk aplikasi android