

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan sebagai berikut. Tambahkan penjelasan ADDIE

1. *Game* edukasi Srikandi ini dibuat menggunakan software Adobe Animate yang menghasilkan *game* berisi 4 menu utama diantaranya *Biography*, *Quiz*, *Puzzle* dan *Drag and Drop*.
2. Pengujian aplikasi ini dilakukan menggunakan metode *blackbox* yang digunakan untuk mengetahui aspek fungsionalitas dan skala likert yang digunakan untuk menghitung pembobotan nilai dari responden, hasil dari pengujian *blackbox* semua laptop dapat menjalankan aplikasi dengan baik, sedangkan pengujian skala likert menghasilkan nilai rata-rata 90% dari keseluruhan pertanyaan.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya diantara lain:

1. Penelitian ini diharapkan dikembangkan dengan menambahkan beberapa fitur diantaranya menambah materi oleh pengguna.
2. Penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan lebih banyak tokoh dan informasi pahlawan Wanita.