**BAB V**

**SIMPULAN DAN SARAN**

1. **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Game edukasi visual novel berbasis Android pada materi desain grafis mata pelajaran TIK kelas XII yang berjudul Anistudy dikembangkan menggunakan *software* Adobe Flash CS6 dan *software* pendukung lainnya. Proses pengembangan berdasarkan model *Waterfall* yang terdiri dari lima (5) tahap yaitu analisis kebutuhan (*requirement* *definition*), desain sistem dan perangkat lunak (*system* *and* *software* *design*), implementasi dan pengujian unit (*implementation* *and* *unit* *testing*), integrasi dan pengujian sistem (*integration* *and* *system* *testing*), serta pengoperasian dan pemeliharaan (*operation* *and* *maintenance*).
2. Uji kualitas perangkat lunak *game* edukasi Anistudy ditinjau dari aspek *performance efficiency* sudah memenuhi standar yang ditetapkan *Little Eye* yaitu 15%. Penggunaan CPU rata-rata sebesar 4% dan pada penggunaan memori tidak menyebabkan *memori leak*, aspek *functional suitability* sebesar 100% (sudah memenuhi standar AQuA), dan memenuhi aspek *compatibility*.
3. Tingkat kelayakan *game* edukasi Anistudy ditinjau berdasarkan pendapat pengguna (*usability*) diperoleh persentase sebesar 87,73 % sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi Anistudy sangat layakdigunakan sebagai media pembelajaran pada materi desain grafis mata pelajaran TIK kelas XII berdasarkan pendapat ahli media, ahli materi, dan pengguna.

# **Saran**

Berdasarkan dari simpulan dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran supaya dapat dikembngkan oleh peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Aplikasi *game* dapat berjalan secara *online* sehingga interaksi guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dalam *game* terasa lebih nyata lagi.
2. Perlu adanya analisis kesulitan soal agar sesuai dengan subjek penelitian.
3. Perlu adanya pengembangan *gameplay* pada *game* agar lebih menarik lagi.
4. Perlu diperbanyak Bab materi supaya pengguna dapat mengenal lebih jauh materi yang belum dipahami dan tidak mudah meninggalkan permainan.