

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

1. Game simulator elektronika berbasis website untuk kelas X SMK telah berhasil dibuat.
2. Penelitian ini berhasil melakukan analisis terkait validasi materi dengan nilai sebesar 93,85% dengan kriteria penilaian “Sangat Baik”, tampilan dengan nilai sebesar 83,08% dengan kriteria penilaian “Sangat Baik”, dan pengalaman pengguna dengan nilai sebesar 88,4% dengan kriteria penilaian “Sangat Baik”. Penilaian dilakukan dengan melibatkan validator materi, validator media, siswa kelas X SMK Taruna Bhakti Depok. Secara keseluruhan Game Simulator Elektronika telah berhasil dengan kriteria penilaian “Sangat Baik”.

#### **5.2 Saran**

Meskipun hasil penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan yang memuaskan, terdapat beberapa saran yang dapat diambil untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas simulator:

1. Melakukan evaluasi lebih lanjut terhadap materi yang disajikan dalam simulator guna meningkatkan validitasnya. Melibatkan konsultasi dengan ahli kurikulum dapat menjadi strategi yang efektif.
2. Melakukan evaluasi desain tampilan pengguna untuk memastikan kejelasan dan daya tarik visual. Pembaruan desain yang lebih responsif dapat meningkatkan pengalaman pengguna.
3. Mengidentifikasi elemen atau fitur yang dapat ditingkatkan. Pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dapat membantu mengoptimalkan pengalaman mereka.