

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian di MTs N 2 Kuningan pada mata pelajaran bahasa Inggris Kelas VII-B dengan tema Rancang Bangun *Game* Edukasi *People Around Me* berbasis *Android* menggunakan algoritma *Fisher-Yates*, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan penerapan Algoritma *Fisher Yates* pada *game* edukasi *people around me* dalam pengacakan soal berjumlah 20 soal, dapat disimpulkan bahwa algoritma *Fisher Yates* tidak menghasilkan angka acak yang terulang sehingga mengurangi tingkat kecurangan siswa dalam mengerjakan soal.
2. Berdasarkan hasil pengujian UAT bersama siswa kelas VII-B MTs N 2 Kuningan, didapat presentase sebanyak 78.14% sehingga dapat dinyatakan *game* edukasi *people around me* ini layak untuk menjadi media pembelajaran alternatif bagi siswa dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi tersebut.

5.2 Saran

Saran dari penelitian di MTsN 2 Kuningan ditujukan untuk pengembangan dan peningkatan *game* edukasi *People Around Me* berbasis *Android* dengan algoritma *Fisher-Yates* .:

1. Diharapkan *game people around me* ini dapat menambah fitur untuk jenis soal *speaking* (keterampilan berbicara) dalam bahasa Inggris untuk pengembang lain.
2. Diharapkan *game* edukasi *people around me* ini dapat digunakan pada platform *smartphone* berbasis *iOS*.