

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan (*Conclusion*)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut:

1. Game edukasi *Journey Of Ayat* berhasil dirancang dan dibangun sebagai media pendukung pembelajaran hafalan surat pendek pilihan bagi santri MDT An-Nidzom.
2. Algoritma *Fuzzy Tsukamoto* berhasil diimplementasikan sebagai mekanisme penentu skor akhir dalam game edukasi *Journey Of Ayat* dengan mempertimbangkan tiga variabel input, yaitu jumlah jawaban benar, waktu penyelesaian, dan jumlah nyawa tersisa, serta satu variabel output berupa nilai akhir. Hasil pengujian algoritma menunjukkan kesesuaian antara output sistem dengan hasil perhitungan manual pada seluruh skenario yang diuji, membuktikan bahwa implementasi algoritma *Fuzzy Tsukamoto* berjalan secara akurat dan konsisten dalam menghasilkan penilaian yang objektif terhadap kemampuan hafalan santri.
3. Berdasarkan hasil UAT yang telah dilakukan kepada 1 guru dan 40 santri, game edukasi *Journey Of Ayat* memperoleh nilai kelayakan 92% dari guru dan 89,05 dari santri. Sehingga kedua hasil UAT tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media pendukung hafalan surat pendek. Selain itu, hasil perbandingan nilai pretest dan posttest menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 6 poin, dengan 16 santri mengalami peningkatan nilai dan 17 santri mempertahankan nilai. Hasil ini mengindikasikan bahwa game edukasi *Journey Of Ayat* memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kemampuan hafalan surat pendek santri di MDT An-Nidzom.

5.2 Saran (*Suggestion*)

Berdasarkan simpulan dan keterbatasan yang ditemukan selama proses penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya, antara lain:

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan materi hafalan dengan memasukkan surat lainnya yang ada dalam Juz 30 agar game dapat digunakan secara lebih komprehensif oleh santri MDT An-Nidzom, sehingga manfaat game sebagai media pendukung hafalan menjadi lebih optimal.
2. Pengembangan selanjutnya dapat menambahkan fitur pengacakan urutan soal agar soal yang ditampilkan tidak berulang setiap kali pemain memainkan level yang sama, sehingga meningkatkan variasi tantangan dan mengurangi kemungkinan santri menghafal urutan jawaban tanpa benar-benar menghafalkan ayat tersebut.