BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan *(Conclusion)*

Berasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil Kesimpulan sebagi berikut :

1. Game ini dibuat sebagai media pembelajaran pendamping yang membantu murid dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris yang diterjemahkan ke Bahasa Indonesia untuk murid kelas 5 SDN 2 Galaherang.
2. Algoritma Fisher-Yates Shuffle dapat diimplementasikan pada Game Kosakata Bahasa Inggris, dalam proses pengacakan soal dan juga jawaban untuk memastikan variasi soal yang berada di dalam game.
3. Berdasarkan hasil UAT yang telah dilakukan kepada guru wali kelas 5 dan 29 murid, diperoleh nilai kelayakan game kosakata Bahasa Inggris sebesar 96,67% dari guru dan 90,21% dari murid. Hal ini didukung dengan hasil posttest yang menunjukan adanya peningkatan signifikan. Dengan demikian, game ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pendamping kosakata Bahasa Inggris

5.2 Saran *(Suggestion)*

Hasil dari penelitian game yang dibuat penulis ingin menyampaikan saran untuk pengembangan game agar menjadi lebih baik, maka saran yang diperlukan yakni :

1. Pada tampilan dapat ditambahkan fitur- fitur menarik.
2. Desain tampilan (UI/UX) dapat ditingkatkan .