

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang berjudul “Implementasi Algoritma *Fuzzy Logic* Pada *Game* Kosakata Anak SLB”, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil pengujian *blackbox* dan *whitebox* menunjukkan bahwa Software *Game* Edukasi Kata yang menggunakan Algoritma *Fuzzy Logic Sugeno* untuk Penyesuaian Tingkat Kesulitan pada *platform Desktop* dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan dan perancangan sistem yang telah dibuat.
2. Algoritma *Fuzzy Logic Sugeno* dapat diimplementasikan pada Software *Game* Edukasi Kata yaitu untuk menyesuaikan tingkat kesulitan setiap pergantian *stage* pada permainan di software ini.
3. Software ini mendapat respon cukup baik yang dibuktikan melalui *User Acceptance Testing (UAT)* dengan nilai persentasi *Game* Edukasi Kata dan Kelola Kata. Dengan adanya software ini dapat menjadi media bantu untuk pembelajaran kosakata siswa kelas C (Tunagrahita) serta bahan evaluasi pembelajaran di SLBN Luragung.

5.2 Saran

Penelitian ini tentu masih memiliki kekurangan sehingga terdapat hal-hal yang perlu dikaji kembali. Oleh karena itu, ada beberapa saran yang dibuat untuk pengembangan lebih lanjut agar software ini dapat tampil secara maksimal. Beberapa pengembangan yang dapat dilakukan yaitu :

1. Software *Game* Edukasi Kata ini hanya dapat berjalan pada *platform Desktop*, pada pengembangannya dapat dibuat agar bisa digunakan pada *platform* lain.
2. Software *Game* Edukasi Kata tidak menggunakan animasi yang menarik untuk dilihat dan hanya menggunakan gambar, kedepannya diharapkan bisa menambahkan animasi yang menarik, gambar *real* pada setiap soal, dan suara *Text to Speech* yang lebih optimal.

Demikian saran yang dapat peneliti berikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi peneliti dan pengembang berikutnya.