

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan (*Conclusion*)

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian terhadap game edukasi menyusun kosakata dan frasa dalam bahasa Inggris menggunakan algoritma *Fisher-Yates Shuffle*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Game edukasi yang dikembangkan menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kosakata dan frasa dalam Bahasa Inggris. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji pemahaman terhadap 47 siswa, di mana rata-rata nilai pre-test untuk soal kosakata sebesar 28,94 meningkat menjadi 38,50 pada post-test, dan untuk soal frasa meningkat dari 21,06 menjadi 31,90. Secara keseluruhan, rata-rata nilai total siswa meningkat dari 50,00 menjadi 70,40, menunjukkan adanya peningkatan sebesar 20,40 poin. Selain itu, hasil UAT menunjukkan bahwa aspek peningkatan pemahaman memperoleh nilai kelayakan sebesar 85,5%, yang menandakan bahwa game ini layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.
2. Desain game edukasi yang interaktif dan berbasis Android mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar. Aspek proses pembelajaran memperoleh nilai 85,4% berdasarkan hasil UAT, yang menunjukkan bahwa pendekatan interaktif yang diterapkan berhasil menciptakan

pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

3. Penerapan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* berhasil meningkatkan variasi pada pilihan jawaban dalam soal, khususnya dalam pengacakan huruf dan kata. Implementasi algoritma ini membuat susunan pilihan jawaban menjadi acak dan tidak repetitif, sehingga memberikan tantangan lebih kepada siswa dan meningkatkan kualitas latihan dalam menyusun kosakata dan frasa secara lebih efektif.

5.2 Saran (*Suggestion*)

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pengembangan Konten Materi

Untuk meningkatkan cakupan dan efektivitas pembelajaran, disarankan agar konten kosakata dan frasa dalam game ini diperluas, mencakup berbagai tema sesuai kurikulum dan tingkat kesulitan yang lebih bervariasi, agar siswa dapat belajar secara bertahap sesuai kemampuan mereka.

2. Penyesuaian Tingkat Kesulitan

Disarankan agar game menyediakan tingkat kesulitan bertahap (*leveling*), sehingga siswa dapat menyesuaikan dengan kemampuan masing-masing. Hal ini juga dapat membantu dalam proses pembelajaran yang adaptif dan berkelanjutan.

3. Evaluasi dan Umpan Balik Langsung

Akan lebih baik jika ditambahkan sistem evaluasi atau umpan balik langsung setelah siswa menyelesaikan soal, agar mereka dapat mengetahui kesalahan serta memahami jawaban yang benar secara langsung.