

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan (Conclusion)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *game puzzle* kosakata Bahasa Inggris berbasis Android berhasil dikembangkan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dengan menerapkan elemen *gamification* berupa *level*, skor, batas waktu permainan, dan respons emosional karakter sebagai pendukung proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris bagi siswa Sekolah Dasar.

Penerapan metode *Finite State Machine* (FSM) pada *AI Agent* emosional berhasil menghasilkan respons karakter yang berbeda sesuai kondisi permainan, seperti saat siswa menjawab benar, menjawab salah, tidak melakukan aktivitas dalam jangka waktu tertentu, memenangkan permainan, maupun mengalami kekalahan. Penerapan metode tersebut membuat interaksi antara pengguna dan karakter menjadi lebih dinamis selama permainan berlangsung.

Penerapan algoritma *Fisher-Yates Shuffle* berhasil menghasilkan susunan soal dan posisi jawaban yang bervariasi pada setiap permainan sehingga urutan kosakata yang muncul tidak bersifat tetap dan dapat mengurangi kemungkinan terjadinya pengulangan pola soal.

Berdasarkan hasil *User Acceptance Test* (UAT) yang melibatkan 35 siswa kelas VI SD Negeri 2 Cikeusal, diperoleh persentase sebesar 94,3% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *game* yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh pengguna serta mampu mendukung ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

5.2 Saran (*Suggestion*)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Disarankan untuk menambahkan materi dan kategori kosakata yang lebih beragam agar cakupan pembelajaran menjadi lebih luas.
2. Menambahkan fitur audio pelafalan kosakata bahasa Inggris sehingga pengguna dapat mempelajari cara pengucapan kata dengan lebih baik.
3. Mengembangkan karakter *AI Agent* dengan menambahkan variasi animasi dan respons perilaku agar interaksi pada permainan menjadi lebih menarik.