

## BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan pembelajaran matematika menggunakan algoritma *Fisher Yates* telah berhasil dirancang dan dibangun. Algoritma *Fisher Yates* juga berhasil diimplementasikan ke dalam permainan untuk mengacak pertanyaan yang diberikan kepada pemain. Game tersebut dirancang menggunakan *game engine Unity* versi 2021.3.16f1 dengan bahasa pemrograman C#.
2. Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner yang didapatkan menggunakan GUESS-18 dan skala likert yang disebarkan ke 50 responden, didapatkan nilai 79,69% yang menandakan hasil "Baik" dalam skala GUESS-18. Dapat disimpulkan bahwa game pembelajaran matematika menggunakan algoritma *Fisher Yates* dapat menjadi pilihan alternatif sebagai media pembelajaran matematika.

### 5.2 Saran

Berikut terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan untuk penelitian selanjutnya.

1. Menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan dengan materi yang diberikan untuk meningkatkan aspek pembelajaran dalam permainan.
2. Mempertimbangkan antara aspek pembelajaran dan aspek bermain agar permainan terasa lebih menyenangkan dan agar pemain tidak merasa kesusahan dalam menjawab pertanyaan dalam permainan.
3. Permainan berikutnya dapat lebih ditantang lagi agar penilaian GUESS-18 pada *subscale Play Engrossment* meningkat.
4. Permainan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur *multiplayer* untuk dapat mengukur penilaian GUESS-18 pada *subscale Social Connectivity*.