

## BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Algoritma *fisher yates* telah berhasil di implementasikan dalam perancangan dan pembangunan *physics adventure* dengan menggunakan *unity engine* dan bahasa pemrograman C#. Algoritma *fisher yates* diimplementasikan untuk melakukan pengacakan soal serta pilihan jawaban. Pemain diharuskan untuk menghindari rintangan dan melalui rangkaian pembelajaran. Berdasarkan hasil implementasi algoritma *fisher yates* menghasilkan pengacakan yang bervariasi sehingga tidak terdapat soal yang muncul lebih dari satu kali dalam serangkaian permainan.
2. Permainan yang telah dirancang dan dibangun mendapatkan nilai rata-rata *usability* sebesar 83.51% berdasarkan *USE Questionnaire*.

### 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya yaitu

1. Penelitian selanjutnya dapat meningkatkan kualitas permainan edukasi terutama pada bagian *user interface*
2. Penelitian selanjutnya dapat memperhalus animasi dalam permainan
3. Pada penelitian selanjutnya dapat menambah materi pembelajaran fisika yang lebih lengkap agar permainan edukasi ini terus berkembang dan dapat memberikan dampak baik bagi pelajar yang akan meningkatkan minat pelajar pada pembelajaran fisika.
4. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan permainan edukasi agar dapat dimainkan oleh dua atau lebih pemain serta menambahkan fitur ranking dalam permainan.