

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan yang telah dilakukan setelah penelitian dilakukan sebagai berikut.

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menggunakan algoritma *fisher yates* untuk melakukan pengacakan yang diimplementasi pada *quiz game bald adventure*, dapat disimpulkan bahwa algoritma *fisher yates* telah berhasil dirancang dan dibangun di permainan pembelajaran imbuhan dan struktur kalimat bahasa Indonesia.
2. Berdasarkan pengukuran pada hasil nilai *quiz pre-test* dan *post-test* dari 31 responden, telah didapatkan 2 hasil yang menunjukkan bahwa 31 responden meningkat dan tidak meningkat. Dapat disimpulkan bahwa perhitungan untuk hasil *pre-test* dan *post-test* yang meningkat pada 18 responden sebesar 58.04% dan hasil tidak meningkat pada 13 responden sebesar 41.93%. Dari hasil pengukuran tersebut *game* pembelajaran yang telah di rancang dan bangun menunjukkan adanya potensi sebagai alat edukatif, namun perlu melakukan beberapa penyesuaian dari materi, gaya pembelajaran individu yang mempengaruhi efektivitas *game* bagi sebagian responden.
3. Berdasarkan pengukuran pada survei yang dilakukan pada 31 responden untuk mengukur tingkat kepuasan ketika bermain *game* pembelajaran imbuhan dan struktur kalimat bahasa Indonesia, dapat disimpulkan bahwa hasil pengukuran menggunakan GUESS-18 dan skala likert, telah didapatkan rata-rata total dari keseluruhan *subscale* sebesar 74.14% hal ini menunjukkan bahwa responden "setuju/puas" terhadap *game* pembelajaran imbuhan dan struktur kalimat bahasa Indonesia.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya, sebagai berikut.

1. Memberikan tipe pertanyaan quiz yang berbeda, seperti pertanyaan esai, pertanyaan bergambar dan lain-lain.
2. Memberikan sistem database untuk pertanyaan agar pertanyaan dapat di ubah dengan mudah.
3. menyeimbangkan tingkat kesulitan pertanyaan *quiz* dengan materi yang diberikan agar lebih meningkatkan pembelajaran dalam *game*
4. Menambahkan efek suara dan efek visual ketika melakukan aksi, melakukan quiz agar game menjadi lebih hidup

