

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Proses pengacakan soal pada *game edukasi* sangat berguna bagi guru karena dapat mencegah kecurangan yang terjadi pada siswa. Algoritma FYS dan LCM memiliki hasil pengacakan yang berbeda-beda pada setiap perulangan. Pada Algoritma *Fisher Yates Shuffle* menghasilkan 30 kali pengacakan dengan sebanyak 7,19,9,23,21,2,24,13,29,4,8,16,17,22,25,1,5,28,14,10,3,11,30,18,6,12,20,25,15.

Algoritma *Linear Congruent Method* melakukan pengacakan 30 kali dengan hasil 28,25,22,19,16,13,10,7,4,1,28,25,22,19,16,13,10,7,4,1,28,25,22,19,16,13,10,7,4,1.

Berdasarkan hasil pengacakan pada kedua algoritma tersebut menunjukkan bahwa algoritma LCM dapat membangkitkan bilangan yang sama. Sedangkan algoritma FYS tidak memunculkan angka yang sama pada setiap pengacakan. Oleh karena itu, dalam kasus penelitian ini algoritma FYS lebih optimal. Proses pengacakan soal dengan menerapkan algoritma FYS sangat berguna bagi guru yang ingin melakukan test quiz pada siswa untuk mencegah terjadinya kecurangan. Pada hasil presentase menunjukkan 96% siswa menyukai *game edukasi* berbasis android yang memiliki tampilan yang menarik.

5.2. Saran

Saran pada penelitian ini diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan *game edukasi* lebih interaktif dengan menerapkan pengacakan soal agar siswa tertantang pada proses belajar sambil bermain.