

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Algoritma *Fisher Yates Shuffle* dapat diaplikasikan untuk pengacakan soal pada *game* kuis pembelajaran ilmu sintaksis Bahasa Indonesia dengan baik dan optimal. Pertanyaan dimasukkan kedalam sebuah *arraylist* dengan panjang 20 ($N=20$) atau (*array*[0..19]) kemudian dilakukan pengacakan perulangan dengan pengecekan. Hasilnya, dari data yang terurut yaitu 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20, teracak menjadi 40,54,14,36,21,39,7,41,16,15,26,52,23,58,12,11,44,37,19,10. Ini membuktikan bahwa hasil pengacakan 100% telah berjalan dengan benar.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu diperlukan saran untuk memperbaikinya. Berikut beberapa saran untuk penelitian berikutnya yang dapat dikemukakan :

1. Untuk pengembangan selanjutnya, siswa bisa memperbaharui informasinya sendiri
2. Untuk pengembangan selanjutnya, bisa ditambahkan algoritma lain untuk proses pengacakan

Untuk pengembangan selanjutnya, *game* ini agar memiliki tampilan yang lebih menarik lagi dan dikembangkan *multiplatform* agar dapat dimainkan diberbagai sistem operasi *mobile* tidak hanya android.