

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan algoritma *fisher yates* dalam pengacakan pertanyaa mendapatkan hasil yang baik dan seimbang dalam mengacak soal-soal yang ada pada *game*. Implementasi yang pertama terdapat shuffle pertanyaan sesuai range yg ditentukan
2. *Gameplay* yang dirancang membuat pengguna dapat memilih semua ayat atau memilih rentang ayat tertentu. Semua ayat dalam rentang yang dipilih pasti akan muncul, jika masih salah menjawab maka pertanyaan tersebut akan diulang kembali sampai akhirnya benar semua, hal ini sesuai dengan metode murojaah yg dilakukan oleh guru tahfiz.

5.2 Saran

Pada penelitian yang telah dilaksanakan, masih terdapat kekurangan yang dapat dijadikan dasar bagi peneliti selanjutnya. Penulis berharap program ini bermanfaat dan digunakan untuk perkembangan ilmu pengetahuan pada bidang yang terkait dalam penelitian ini.

Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran yang diberikan penulis untuk pengembangan *game* ini adalah:

1. *Game* tebak kata awal ayat dapat dikembangkan dengan memperbanyak fitur seperti fitur suara, animasi dll.
2. Pengembangan selanjutnya algoritma bisa pula dikembangkan dengan mengkolaborasikan algoritma lain yang tentunya sesuai dengan kebutuhan *game*.
3. *Game* ini bisa diterapkan pada device khusus agar dapat dipakai oleh santri-santri di lingkungan pesantren yang umumnya tidak diperbolehkan membawa *smartphone*.