

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari hasil uji coba dan implementasi secara langsung pada pembuatan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Bahasa Jawa bisa ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Game ini dapat digunakan sebagai metode dalam pembelajaran serta pengenalan dalam bahasa daerah terutama bahasa jawa krama alus
2. Game edukasi pengenalan bahasa sebagai sarana dalam menyampaikan bahasa jawa yang baik dan benar. Pengguna tidak hanya mendapatkan kesenangan dalam bermain game tetapi juga mendapatkan manfaat dari bermain game tersebut, yakni dengan mengetahui bahasa krama alus dengan baik dan benar agar bisa digunakan dalam berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Hasil dari uji *Blackbox* dengan 52 responden membuktikan bahwa Game Edukasi Bahasa Jawa Berbasis android yang dibentuk mencapai tingkat kepuasan penggunaannya sebesar 98.5%.

5.2 Saran

Penelitian ini tentunya tidak lepas dari kekurangan dan kelemahan. Untuk pengembangan lebih lanjut perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Antarmuka pengguna sebaiknya dibuat lebih interaktif dengan pengguna itu sendiri.
2. Peningkatan kualitas gambar.
3. Pembuatan beberapa soal yang lebih interaktif.

