

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan seluruh bab proses pembuatan *game* maka didapatkan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Untuk membuat sebuah *game* edukasi “Bahasa Jawa Krama Untuk SD muhammadiyah Sukorejo” agar menarik dan sesuai dengan yang diinginkan harus melalui tahapan sebagai berikut :

- a. Menentukan *genre game*

Game ini menggunakan *genre Side Scrolling Game* yaitu jenis *game* yang karekternya sdapat bergerak mengikuti gerakan *background*. Karakter pada *game* ini bernama “Wandi”.

- b. Menentukan *tool*

Software yang digunakan dalam *game* ini adalah : *Adobe Flash CS6*, *CorelDraw X6*, *Adobe Audition CS6*, dan *software* pendukung lainnya.

- c. Menentukan *gameplay*

Alur *game* ini adalah :

- Masuk kedalam menu utama
- Masuk kedalam kolom nama yang bisa diisi nama pemain
- *Level* pertama yaitu level menulis
- *Level* ke dua yaitu level mendengarkan
- *Level* ke tiga yaitu level membaca

- Terakhir pemain akan mendapatkan sertifikat sebagai bukti telah mengikuti permainan pada *game*.

d. Menentukan grafis

Grafis pada *game* ini menggunakan teknik grafis kartun. *Software* yang digunakan adalah *CorelDraw X6*.

e. Menentukan suara

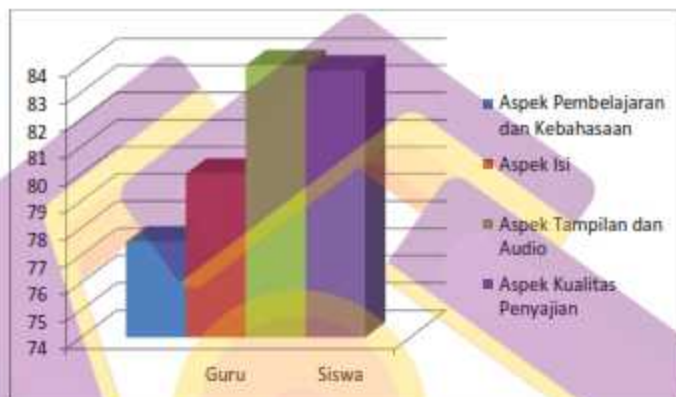
Game ini menggunakan teknik *dubbing* pada suara pengantar soalnya dan musik pada suara latarnya. *Software* yang digunakan adalah *Adobe Audition CS6*.

f. Melakukan pembuatan dan diakhiri dengan *mempublishnya* agar siap digunakan.

2. Pada *game* edukasi “Bahasa Jawa Krama Untuk SD muhammadiyah Sukorejo” ini dibuat menggunakan *Adobe Flash CS6* dengan ukuran file 18,921kb memiliki beberapa *feature*, sebagai berikut:

- Tedapat kolom nama yang bisa diisi nama pemain *game*.
- Tedapat timer otomatis pada setiap levelnya.
- Pemain dapat menulis secara digital dengan bahasa krama yang sudah ditentukan oleh *game*.
- Pemain dapat menyusun anggota tubuh manusia yang sudah ditentukan oleh *game*.
- Tedapat soal pilihan ganda yang berada pada level mendengarkan.
- Diakhir permainan pemain dapat memperoleh sertifikat *game* yang berisi nama dan nilai *game*.

3. Dari hasil uji coba lapangan, dapat diperoleh kesimpulan dan analisis data hasil penilaian guru kelas V yang berjumlah 1 orang dan siswa yang berjumlah 52 anak. Rata – rata diagram *game* edukasi “Bahasa Jawa Krama Untuk SD Muhammadiyah Sukorejo”, berikut ini :



Gambar 5.1 Diagram Penilaian *Game*

Berdasarkan gambar diagram batang di atas dapat dilihat bahwa seluruh aspek penilaian baik dari guru kelas V maupun siswa, semuanya berkisar > 70% yang menunjukkan bahwa *game* edukasi ini termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian *game* edukasi materi Bahasa Jawa Krama untuk siswa kelas V SD Muhammadiyah Sukorejo dinyatakan layak untuk digunakan.

5.2 Saran

Dengan adanya permainan seperti ini dapat menjadi salah satu pilihan pemain dalam menghibur dirinya setelah melakukan aktivitas sekaligus belajar mengenai Bahasa Jawa Krama.

Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan tampilan dan animasi yang lebih menarik pada *game* ini akan lebih baik jika dikembangkan dengan menggunakan konsep 3D.
2. *Game* sangatlah tepat untuk dijadikan salah satu media pembelajaran karena dengan bermain *game* pemain akan mendapat hiburan sekaligus belajar tentang apa yang terdapat pada *game* tersebut. Sehingga media pembelajaran dengan *game* sebaiknya harus dikembangkan.
3. Sesuai dengan perkembangan zaman, aplikasi ini dapat dikembangkan di media elektronik lainnya seperti *handphone*, *tablet* dan lainnya.

