

BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah diselesaikan oleh penulis, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Penelitian dengan judul “Implementasi Trivia untuk Pengenalan Aksara Jawa pada Permainan *The Legend of Aksara*” ini menghasilkan produk berupa *trivia* aksara jawa untuk *game* *The Legend of Aksara*. Pembuatan model *trivia* aksara jawa menggunakan teknik *FSM* sederhana dan memanfaatkan fitur dari Unity yaitu *On Click* pada *button*. Dari hasil evaluasi, penulis mendapatkan nilai 79.2 dan termasuk pada kategori “BAIK” pada nilai teknis produk. Sedangkan untuk penilaian sikap, penulis mendapatkan nilai 83.3 dan termasuk pada kategori “BAIK SEKALI”.

4.2. Saran

Dari hasil kesimpulan mengenai pembahasan *trivia* aksara jawa diatas, terdapat beberapa saran yang nantinya akan berguna untuk penelitian selanjutnya. Beberapa saran tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan model *UI* pada *trivia* aksara jawa bisa ditingkatkan lagi menjadi penggunaan model *3D* untuk *trivia* aksara jawa.
2. Model *trivia* aksara jawa bisa dikembangkan lagi menjadi model yang lebih interaktif seperti *puzzle*.