

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka kesimpulan yang didapatkan dalam proses pembuatan *game* edukasi MBATIK yaitu:

1. *Game* “MBATIK” sebagai media edukasi seputar batik telah berhasil dikembangkan sesuai tahap-tahap pengembangan.
2. Didalam *game* ini terdapat menu belajar dan bermain. Didalam menu belajar terdapat pembelajaran sejarah, motif dan filosofi batik, jenis pembuatan batik dan pada menu bermain terdapat 2 jenis permainan yaitu tebak batik dan kuis terdapat 3 level dan 5 sub-level dalam permainan tersebut.
3. Berdasarkan pengujian dengan dihitung menggunakan skala likert, *game* mbatik mendapatkan 95,3% kelayakan, sehingga *game* “MBATIK” sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran anak usia 7-12 tahun dalam mengenal batik.
4. *Game* MBATIK telah berhasil didistribusikan melalui *platform* Google Play Store dengan nama “MBATIK (Mari Mengetahui Batik)” dan mendapat respon yang baik dari para pengguna yang telah mengunduh aplikasi ini melalui Play Store.

5.2 Saran

Game edukasi mbatik ini masih memiliki kekurangan, untuk pengembang *game* ini dapat berdasarkan analisa dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya dengan melakukan perbaikan dan penambahan beberapa fitur dan komponen. Beberapa yang peneliti sarankan untuk *game* ini adalah:

1. Tampilan *game* MBATIK dapat dibuat *Multy Device* sehingga tampilan dari *game* ini tidak terpotong pada semua jenis resolusi *Smartphone* Android.
2. Lebih ditambahkan lagi untuk jenis pembelajaran dan permainan tentang batik.
3. Dalam pemilihan *backsound* dapat dibuat lebih tradisional dengan memadukan berbagai macam alat musik dari Indonesia.
4. Membuat narasi pada *game* supaya *game* lebih informatif.