

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan Game Siboyo Berbasis Android maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam penelitian ini telah dihasilkan Game Siboyo Berbasis Android sebagai media alternatif pembelajaran yang berisi pengetahuan mengenai aksara Jawa Carakan, Pasangan, Sandhangan, dan Wilangan.
2. Pembuatan game Siboyo sesuai dengan metode pengembangan yang digunakan yaitu MDLC, dimana tahap pertama adalah membuat konsep game yang akan dibuat yaitu seperti menentukan gambar, suara, misi, dan aturan permainan. Kedua adalah membuat desain gambar yang kemudian dimasukkan kedalam aplikasi Game Maker Studio. Ketiga yaitu menambahkan sourcecode didalamnya dan yang terakhir adalah meng **export** nya menjadi file (.apk).

5.2 Saran

Game edukasi Siboyo ini masih memiliki kekurangan dan dapat dikembangkan lebih lanjut agar terlihat lebih baik kedepannya. Berikut saran-saran yang penulis sarankan untuk game edukasi ini :

1. Diharapkan kedepannya game ini memiliki lebih banyak variasi permainan.

2. Game memiliki fitur cara pengucapan aksara carakan.
3. Game “Sibojo” hanya dapat dimainkan secara single player, harapan selanjutnya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan multiplayer.
4. Kedepannya game ini dibuat tidak hanya dalam versi Android saja tetapi tersedia juga untuk versi IOS dan Desktop.

