

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari semua proses yang telah dilakukan dalam membangun Game Edukasi Sinau Bahasa Indramayu ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi memudahkan peserta didik dalam menulis aksara jawa didapatkan bahwa waktu yang digunakan pada saat menulis lewat aplikasi terhitung lebih cepat dan efisien dengan total rata-rata waktu pengerjaan yang diambil dari 15 pola huruf yaitu 13,63 detik, lebih cepat daripada menulis manual menggunakan media kertas dengan waktu yang digunakan yaitu 27,03 detik, disimpulkan bahwa tujuan pengujian menulis didalam aplikasi sudah efisien dalam penggunaanya.
2. Aplikasi meningkatkan kosakata bahasa ngoko/krama Indramayu pada hasil pengujian mencocokkan kata dengan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal dengan nilai rata-rata 75% didapatkan hasil dari 10 partisipan untuk level normal yang berjumlah 10 soal dengan nilai rata-ratanya sebesar 84,6% lalu untuk level sulit yang berjumlah 10 soal didapatkan hasil rata-ratanya adalah 81,4% dapat disimpulkan bahwa tujuan sudah memenuhi standar untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam meningkatkan kosakata bahasa ngoko/krama Indramayu .

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan Game Edukasi Sinau Bahasa Indramayu ini agar menjadi bahan masukan dan pertimbangan adalah sebagai berikut:

1. Jenis permainan yang di tampilkan pada Game edukasi ini disarankan agar diperbanyak.
2. Konten yang berisi informasi edukasi di dalam game disarankan untuk di jelaskan lebih detail lagi.

