

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari pengujian pada *game* Susun Aksara Jawa pada responden anak-anak kelas 3-6 SD diperoleh, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pada pengimplementasian metode *game development life cycle* memudahkan dalam pembuatan *game* edukasi Susun Aksara Jawa di mana terdapat Inisiasi, *Pre-Production*, *Production*, *Testing*, *Beta Testing* dan *Perilisan Game*.
2. Hasil pada pengujian dengan menggunakan *System Usability Scale* yaitu 71,5 di mana dalam skor rata-rata yang telah di dapatkan maka dapat dikategorikan bahwa hasil tersebut termasuk kedalam skala *grade C*, mendapatkan predikat “*GOOD*” atau “*BAIK*”.

5.2. Saran

Saran pada penelitian ini untuk pengembangan lebih lanjut atau melakukan perbaikan adalah sebagai berikut:

1. Pada *game* Susun Aksara Jawa perlunya perbaikan pada *tombol* lanjut ke level berikutnya, agar tidak ada terjadinya *looping* pada soal level berikutnya.
2. Pada pengujian dapat dikembangkan terkait keberhasilan pembelajaran anak-anak kelas 3-6 SD dalam memanfaatkan *game* edukasi Susun Aksara Jawa.