

BAB VI

PENUTUP

Pada bagian penutup berisi kesimpulan dan saran dari penulis berkaitan dengan *game* yang telah dibangun.

6.1 Kesimpulan

Dalam pelaksanaan laporan pembuatan *game* edukasi “KABAYAN NYUNDA” berbasis android dapat ditarik beberapa kesimpulan antara lain sebagai berikut :

1. Aplikasi *game* yang dibangun telah berhasil memenuhi syarat untuk memberikan pembelajaran Bahasa Sunda melalui sebuah *game* yang disajikan dengan *audio* dan *visual* seperti teks, gambar, suara, dan animasi yang bersifat edukatif dan menghibur
2. Dilihat dari respon pengguna tentang aplikasi *game* ini, *rule game* pada aplikasi *game* yang dibangun tidak terlalu sulit sehingga mudah di mengerti oleh *user*.
3. Dari hasil evaluasi maka dapat ditarik kesimpulan bahwa rata – rata 88,3% nilai yang diberikan oleh responden adalah baik dan dari hasil evaluasi wawancara bahwa *game* Kabayan Nyunda dapat menambah wawasan dan pengetahuan Bahasa Sunda sebanyak 80%, ketertarikan untuk belajar Bahasa Sunda sebanyak 70%, maka dengan bertambahnya wawasan anak, dan ketertarikan anak dalam mempelajari Bahasa Sunda misi pembelajaran Bahasa Sunda tercapai.

6.2 Saran

Pembuatan *game* “KABAYAN NYUNDA” untuk pembelajaran Bahasa Sunda dengan metode permainan *edugames* berbasis android ini masih memiliki kekurangan dan diperlukan pengembangan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan *user*. Oleh karena itu untuk pengembangan lebih lanjut maka disarankan :

1. Tampilan game 2D yang saat ini diimplementasikan dapat dikembangkan menjadi *game* 3D yang lebih menarik dan akan menjadi nilai tambah bagi *game* itu sendiri.
2. Penambahan *level* tingkat kesulitan pada masing – masing *game* untuk menghindari kejenuhan dalam memainkan *game* Kabayan Nyunda.
3. Menambahkan penilaian atau *score* dari setiap jenis permainan yang *user* mainkan.
4. Menambahkan fitur suara dari kata – kata Bahasa Sunda yang ada di *game*, agar *user* dapat mengetahui pengucapan yang benar dari setiap kata dalam Bahasa Sunda
5. Penambahan materi pembelajaran yang disajikan, agar wawasan dan pengetahuan pengguna tentang Bahasa Sunda semakin luas.
6. Menambahkan jenis – jenis *game*, agar *game* ini semakin bervariasi sehingga lebih menarik minat pengguna untuk memainkan *game* ini.
7. Penambahan *database* untuk penyimpanan soal – soal materi yang disajikan, sehingga ketika penambahan atau pengurangan soal materi bisa lebih mudah.