

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *engine* Unity dapat digunakan untuk pengembangan pembelajaran aksara Jawa. Dimana dari 31 responden yang memainkan game ini, rata-rata 20 orang (64%) menyatakan game ini membantu mempelajari aksara Jawa. Meski begitu permainan ini masih memerlukan pengembangan lebih lanjut, seperti mengganti beberapa font menjadi lebih *cheerfull* dan memberikan tutorial sebelum permainan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Menggunakan font yang *playfull*
2. Memperbanyak *beta test* sehingga semua fitur pada permainan dapat berjalan dengan baik.
3. Memberikan *update* secara berkala sesuai masukan pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. R. Nur Awal, "DUNIA BATIN JAWA: Aksara Jawa Sebagai Filosofi dalam Memahami Konsep Ketuhanan," *Kontemplasi J. Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, vol. 5, no. 2, 2017, doi: 10.21274/kontem.2017.5.2.289-309.
- [2] P. Studi et al., "Perkembangan Aksara Jawa Di Indonesia Abad V – Abad Xix Perkembangan Aksara Jawa Di Indonesia Abad V – Abad Xix," 2015.
- [3] R. M. I. Darodjatun, W. Wiguna, R. M. I. Darojatun, and W. Wiguna, "Pengembangan Edutainment Huruf Hijaiyah Menggunakan Unity 2D Berbasis Mobile di RA Ash Shoffa," *POTENSI (eProsiding Sist. Informasi)*, vol. 1, no. 1, pp. 70–79, 2020.
- [4] L. Penelitian, D. A. N. Pengabdian, K. Masyarakat, and U. P. Semarang, "Kata Kunci: Pembelajaran, Bahasa Jawa, Sekolah Dasar," 2017.
- [5] D. P. Hermawan, D. Herumurti, and I. Kuswardayan, "Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika," *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 15, no. 2, p. 195, 2017, doi: 10.12962/j24068535.v15i2.a663.
- [6] W. Ramansyah, "PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI ' AKSARA JAWA ' BERBASIS UNITY UNTUK SISWA KELAS 3 SDN MULYOARJO 3 LAWANG," pp. 31–42.
- [7] A. V. Vitianingsih, "*Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *J. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2016.
- [8] Arsa Widitarsa and I. Jakarta, "Video *Games* as Tools for Education | Arsa Widitarsa - Academia.edu," *J. Game, Game Art Gamification*, no. December 2018, pp. 01–07, 2018, doi: 10.5281/zenodo.2669725.

- [9] T. Hidayat, A. Hidayatullah, and R. Agustini, “Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Deiksis J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 6, no. 2, p. 59, 2019, doi: 10.33603/dj.v6i2.2111.
- [10] O. Suria, “Development of Word *Game* Algorithm for Learning Javanese Script,” *CommIT (Communication Inf. Technol. J.*, vol. 12, no. 2, p. 73, 2018, doi: 10.21512/commit.v12i2.4792.
- [11] C. Riyana and U. P. Indonesia, “Peranan teknologi dalam pembelajaran,” no. March, 2017.
- [12] K. Prasad, “(PDF) Gamification and Its Applications,” vol. 02, no. 2, 2021, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/355041252_Gamification_and_Its_Applications.
- [13] K. Badran, G. P. Darpitojati, T. Rahardjo, and M. Si, “No Title.”
- [14] D. Calabrese, *Unity 2D Game Development*. Packt Publishing.
- [15] G. Liu, “Application of Photoshop Graphics and Image Technology in VR Animation,” *Adv. Intell. Syst. Comput.*, vol. 1303, pp. 326–333, 2021, doi: 10.1007/978-981-33-4572-0_48.