

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan yang terjadi bahwa dalam mempelajari Aksara Jawa di Sekolah masih berdasar pada material cetakan yang belum interaktif. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran Aksara Jawa yang interaktif berbasis multimedia dengan fitur permainan yang menyenangkan. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis telah mengembangkan program aplikasi edukasi untuk menulis dan membaca Aksara Jawa yang disertai dengan *game* dan latihan soal. Dan berdasarkan dari uji *black box*, *white box* dan dari uji coba aplikasi ke pengguna, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini dapat dijadikan media pembelajaran Bahasa Jawa khususnya untuk siswa sekolah dasar.
2. Dengan adanya visualisasi cara penulisan dan pelafalan pada menu aksara jawa, aplikasi ini menjadi lebih interaktif, sehingga pembelajaran aksara jawa akan lebih mudah dipahami.
3. Menu latihan soal (kuis) dapat dijadikan bahan evaluasi belajar bagi pengguna. Dan menu permainan bisa dijadikan penghibur supaya pengguna yang sedang menggunakan aplikasi untuk mempelajari Aksara Jawa tidak merasa bosan atau jenuh.
4. Hasil rata-rata persentase menunjukkan nilai rata-rata persentase 93%, berarti aplikasi ini dapat berjalan dengan lancar dan dapat dijadikan bahan pembelajaran Aksara Jawa.

5. Aplikasi ini dapat dijadikan bahan pembelajaran, karena materi yang disajikan sudah cukup, materi dalam aplikasi ini mencakup jenis-jenis Aksara Jawa, bentuk pada setiap Aksara, pengucapan pada setiap Aksara, dan bagaimana cara menulis Aksara dengan baik dan benar.

4.2. Saran

Berbagai macam perangkat lunak aplikasi tidak menutup kemungkinan untuk terus dikembangkan dan disempurnakan, begitu pula dengan aplikasi ini. Berikut adalah beberapa saran yang dipandang perlu dalam proses pengembangan berikutnya:

1. Belum adanya fasilitas konversi aksara, misal aksara latin ke aksara jawa, dan sebaliknya.
2. Belum adanya fasilitas pencocokan pola sebagai latihan menulis aksara jawa.
3. Kepada peneliti selanjutnya yaitu untuk ditambahkan permainan-permainan sebagai sarana penghibur supaya pengguna yang sedang menggunakan aplikasi untuk mempelajari Aksara Jawa tidak merasa bosan atau jenuh. Dan bisa ditambahkan akun pengguna supaya saat menggunakan terdapat *history* capaian skor yang didapat.
4. Aplikasi dapat dikembangkan untuk bisa berjalan di sistem operasi *mobile* yang lain seperti *iOS*, *Windows Phone* atau *Blackberry OS*.