

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 KESIMPULAN

*Game* Patrap Basa merupakan *game* edukasi pembelajaran bahasa Jawa yang ditujukan kepada anak usia sekolah dasar, *game* ini mengajarkan kepada siswa tentang cara menerapkan unggah-ungguh bahasa Jawa di lingkungan sekitarnya, baik di rumah maupun di lingkungan sekolahnya.

Jalan cerita dalam masing-masing *stage* diadopsi dari buku panduan pelajaran bahasa Jawa yang dipakai guru sebagai pedoman untuk mengajar. *Game* Patrap Basa memiliki 3 *stage* dan masing-masing *stage* terdapat 2 *level*. Dalam 3 *stage* tersebut menyajikan pola permainan yang sama, yang membedakan dari ketiga *stage* tersebut yaitu cerita yang diangkat pada setiap *stagenya*. Kemudian setiap *level* juga menekankan pada 2 hal yang berbeda. *Level* pertama diawali dengan kegiatan menjelajah untuk mencari benda-benda yang sudah dijelaskan ketika misi diberikan pada awal permainan. Penerapan bahasa Jawa di *level* ini berada pada percakapan pemain yang dapat berinteraksi dengan karakter lain (NPC) dalam menyampaikan misi serta menjawab pertanyaan sesuai dengan tantangan yang diberikan untuk mendapatkan benda dalam misi. Pemain diharuskan untuk menyusun kalimat ngoko maupun kalimat krama sesuai dengan soal yang diterima dalam tantangan. Di *level* kedua terdapat mini *game* yang harus diselesaikan pemain tepat waktu, karena

ada batasan waktu untuk memainkannya. Dalam batasan waktu yang diberikan tersebut karakter lain. (NPC) menyampaikan petunjuk dalam percakapan bahasa Jawa ngoko maupun krama kepada pemain, dari petunjuk yang diberikan memuat keterangan benda-benda dalam mini *game*, sehingga di *level* 2 ini pemain juga harus mengerti dan tahu arti dari nama-nama benda yang dimaksudkan agar mini *game* dapat dijalankan. Pemain juga harus paham betul arti dari petunjuk yang diberikan karakter lain (NPC). Di *stage* pertama jalan cerita yang diambil berjudul “Menyang Kebon”. *Stage* kedua bercerita tentang “Sinau Gamelan” yaitu belajar nama-nama gamelan yang ada dalam buku pepak bahasa Jawa, kemudian dikembangkan dengan menambah bunyi dari masing-masing alat musik gamelan, agar siswa siswi dapat mengenal suara dari masing-masing gamelan, kemudian di *stage* ketiga mengambil cerita dari buku kelas 4 yang berjudul “Sowan Eyang”.

Hasil dari pengujian diperoleh data bahwa ternyata tidak perlu adanya pembeda antara siswa dan siswi dalam pembuatan konsep *game*, karena *game* Patrap Basa dapat dimainkan oleh semua *gender* serta mudah untuk dioperasikan oleh siswa siswi sekolah dasar, *game* Patrap Basa juga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pendidikan bahasa Jawa di sekolah. *Game* ini juga sudah memenuhi standar materi pelajaran bahasa Jawa sesuai dengan yang telah didapatkan siswa di sekolah, pengujian juga menghasilkan data bahwa *game* Patrap Basa dapat membantu ke suliatan siswa dalam menerima materi mata pelajaran bahasa Jawa serta dapat memotivasi

anak dalam belajar bahasa Jawa. *Game* Patrap Basa banyak disukai dan diminati siswa siswi karena dapat belajar bahasa Jawa dengan cara yang menyenangkan.

Dengan memperoleh nilai tertinggi dalam *game* Patrap Basa, anak dapat melihat hasilnya dimenu *high score game* Patrap Basa, dengan begitu anak menjadi termotivasi untuk memainkan *game* Patrap Basa secara terus-menerus dengan harapan mendapatkan nilai tertinggi dan juga dapat menerapkan pelajaran bahasa Jawa yang diperoleh saat bermain *game* yang selanjutnya dapat digunakan dan diterapkan dalam pergaulan sehari-hari.

## 5.2 SARAN

Berdasarkan kuisisioner yang dibagikan kepada para siswa, ada beberapa masukan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut antara lain:

1. Perlu diteliti kembali karakter yang lebih menarik dan lucu bagi siswa SD.
2. Analisa lebih dalam tentang pembuatan *game* yang lebih menantang namun tetap dalam batasan yang pantas untuk dimainkan oleh siswa usia sekolah dasar.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan jalan cerita dan materi bahasa Jawa dalam *game*, serta analisa lebih lanjut tentang penambahan *level* yang cocok dengan *game* Patrap Basa untuk kedepannya dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.