

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pengenalan makna dan motif batik klasik yang dikemas dalam bentuk *game* edukasi ini adalah sebagai berikut :

1. *Game* batik klasik dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis berdasarkan ornamen yang ada didalamnya. Yaitu batik Parang, Geometri dan Non Geometri.
2. *Game* “Mencari Batik” dapat memberikan pengetahuan mengenai pengenalan makna dan filosofi batik klasik kepada masyarakat baik yang berasal dari Jawa Tengah maupun luar Jawa Tengah.
3. Pemunculan informasi yang berulang – ulang mampu membuat seseorang menjadi lebih mengingat informasi yang disajikan, terlebih dengan adanya evaluasi seperti *trivia quiz* yang ada dalam *game* tersebut, seperti yang dikemukakan Ivan P. Pavlov dalam teori *classical conditioningnya*.
4. Hasil *review* dari responden menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, hal tersebut dapat dilihat dari penilaian individual terhadap masing – masing responden mengenai kualitas pengetahuan yang didapatkan sebelum memainkan *game* dan setelah memainkan *game*, dimana awal mulanya responden

yang tidak tahu terhadap batik klasik berjumlah 29 orang kemudian 40 orang responden menjadi dapat menyebutkan batik minimal 1 – 3 macam nama batik klasik.

5.2 Saran Penelitian Kedepan

Dalam penelitian ini masih ada beberapa kekurangan yang menyebabkan responden belum 100% mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan oleh peneliti. Kekurangan tersebut diantaranya masih minimnya jumlah batik yang ditampilkan dalam *game*, mengingat banyaknya keterbatasan dari segi tenaga dan waktu baik dalam hal mendesain model batik, pencarian informasi, maupun *coding*. Selain itu permainan ini juga masih tersedia dalam *platform* android saja, sehingga ketika melakukan penelitian mengalami kendala untuk *testing game*.

Adapun beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan perbaikan dalam menunjang dalam penelitian ini kedepannya adalah sebagai berikut :

1. Informasi tentang jenis batik klasik yang ditampilkan lebih diperbanyak agar lebih banyak informasi yang dapat disampaikan, mengingat dalam penelitian ini hanya ada 11 jenis batik yang ditampilkan.
2. Perlunya perbaikan dari segi desain dan tampilan, karena responden yang menyatakan kurang tertarik dari segi desain

adalah sebanyak 13 orang (26%) dan dari segi lainnya sebanyak 8 orang (16%).

