

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *Goi Uchuu* adalah *game* edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar level N4 yang dibuat menggunakan *software Construct 2* dengan mengikuti tahapan pada model ADDIE. Tahap awal dalam pembuatan media yaitu merancang konsep, membuat *flowchart* dan membuat aset dengan *software Adobe Illustrator CS6*. Sesi *game* disisipkan pada *quiz* agar media lebih interaktif. Isi materi pada media *Goi Uchuu* menyajikan audio cara pengucapan, contoh kalimat, dan ilustrasi untuk membantu pengguna memahami dan mengingat kosakata. Media *Goi Uchuu* juga menyediakan halaman petunjuk penggunaan agar pengguna mengetahui cara pengoperasian media.
2. Media *Goi Uchuu* layak untuk menjadi media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Media *Goi Uchuu* juga dapat meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang dan dapat meningkatkan motivasi belajar karena interaktif dan memiliki desain yang menarik.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini, ada beberapa saran yang ingin diberikan kepada peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Memanfaatkan waktu semaksimal mungkin dan menggunakan perangkat yang lebih mendukung dalam pembuatan media agar isi materi menjadi lebih banyak.
2. Sebaiknya uji coba media dilakukan secara tatap muka agar tanggapan yang didapatkan lebih banyak.
3. Membuat media dengan bantuan *software* lain yang mendukung pengoperasian media pada perangkat lain seperti *IOS* atau untuk komputer.
4. Menambahkan lebih banyak kosakata bahasa Jepang agar media lebih sempurna.
5. Penambahan penggunaan animasi pada *User Interface* atau materi agar tampilan media lebih menarik.
6. Mengembangkan media dengan *software* lain untuk menambah fitur seperti *high score* atau audio pada contoh kalimat, lalu membuat resolusi media dapat menyesuaikan dengan layar pada *smartphone* yang digunakan.