

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Media Interaktif *Game Drag and Drop* adalah *game riddle* berbasis komputer yang dibuat menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* dengan mengikuti tahapan pada model ADDIE, digunakan sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Jepang untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Tahap awal dalam pembuatan media yaitu merancang konsep, membuat *flowchart*, dan membuat aset media dengan *software Adobe Flash Professional CS6*. Sesi *game* bertemakan *Game Drag and Drop* tentang kosakata yang akan membuat pengguna menambah pengetahuan kosakata Bahasa Jepang. Isi materi media *Game Drag and Drop* menyajikan arti kosakata, gambar, audio cara pengucapan ketika kosakata ditekan untuk membantu pengguna memahami dan mengingat kosakata tersebut. Media *Game Drag and Drop* juga menyediakan halaman tutorial cara bermain agar pengguna dapat mengetahui cara pengoperasian media.
2. Media Interaktif *Game Drag and Drop* layak untuk menjadi media pembelajaran kosakata Bahasa Jepang untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Desain pada media secara keseluruhan menarik, serta dapat meningkatkan

kemampuan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jepang dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa belajar Bahasa Jepang.

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 *software* yang lebih mendukung dalam pembuatan media.
2. Membuat media dengan bantuan *software* lain yang mendukung pengoperasian media pada perangkat lain seperti *IOS* atau untuk *Android*.
3. Menambahkan lebih banyak contoh kosakata yang diajarkan agar media lebih sempurna.
4. Sebaiknya dilakukan *Focus Grup Discussion* terlebih dahulu.
5. Mengembangkan media dengan *software* lain untuk menambah fitur seperti *high score* atau fitur salah jawaban pada saat salah memasukan kosakata yang tersedia.
6. Penambahan *stage* pada media dari yang termudah hingga tersulit agar pengguna semakin tertantang untuk memainkannya.