

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. *Pazuka-Gemu* adalah sebuah media interaktif berupa *game* berbasis Komputer sebagai media pembelajaran Kanji N5 yang dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS6* dengan mengikuti tahapan pada model ADDIE. Tahap awal dalam pembuatan media yaitu merancang konsep, membuat *flowchart*. Sesi *game* Bertemakan *game puzzle* yang dapat mengasah skill kanji pengguna dengan menjawab kanji apa yang ada di dalam *game puzzle* tersebut. Isi materi pada media *Pazuka-Gemu* menyajikan cara penulisan *Kanji, Kunyomi, Onyomi*, dan cara penggunaan untuk membantu pengguna memahami dan mengingat kanji yang dipelajarri. Media Interaktif *Pazuka-Gemu* juga menyediakan halaman petunjuk penggunaan agar pengguna mengetahui cara pengoperasian media interaktif tersebut..
2. *Pazuka-Gemu* layak untuk menjadi media pembelajaran Kanji N5. Desain pada media secara keseluruhan menarik. Responden berpendapat bahwa media interaktif *Pazuka-Gemu* dapat meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran Kanji N5 dan dapat meningkatkan motivasi belajar.

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 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 Contoh penggunaan untuk kanji yang diajarkan 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 fitur salah dalam memasukan kata kedalam game puzzle yang tersedia , lalu membuat resolusi media yang lebih bagus..