

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisa data penelitian yang telah penulis lakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pembuatan media *Battle Kanji* menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* dan terbagi kedalam 5 tahap yaitu: (1) Mencari materi yang akan digunakan dalam media, (2) Perencanaan dan desain media, (3) Membuat dan menyusun tampilan media, (4) Pemrograman yaitu memasukan *action script* pada media, (5) Uji coba media. Pengoperasian *Battle Kanji* dibutuhkan *software* bernama *Adobe Flash Player*. Cara pengoperasian *Battle Kanji* cukup mudah karena hanya memilih tombol yang terdapat dalam media dengan menggunakan *mouse*. Agar permainan *Battle Kanji* dapat terus berlanjut maka pengguna harus mengikuti aturan yang ada bila tidak maka permainan pun akan berakhir. Bila hal tersebut terjadi maka pengguna harus mengulang permainan dari awal.
- b. Semua responden yang berjumlah 17 orang, semuanya menyatakan setuju bahwa media *Battle Kanji* adalah media alternatif pembelajaran kanji tingkat dasar. Dengan alasan karena selain membantu cara membaca dan mengingat kanji tingkat dasar, juga media *Battle Kanji* sangat menarik terutama media ini menggunakan gaya *game* bertarung yang disertai VN (Visual Novel) dengan cerita yang original. Selain

keunggulan-keunggulan yang terdapat dalam media *Battle Kanji* terdapat juga kelemahan, misalnya karakter tokoh utama yang tidak bervariasi, musik yang kurang jelas terdengar, penjelasan tentang cara penggunaan yang panjang, gambar tokoh dan monster yang masih kurang bagus sehingga terlihat kaku. Meskipun begitu mayoritas responden menyatakan bahwa ingin menggunakan media *Battle Kanji* sebagai media alternatif pembelajaran kanji tingkat dasar.

5.2. Saran

Pemanfaatan media *Battle Kanji* sebagai sarana pendamping dalam kegiatan belajar menjadi salah satu metode untuk merangsang minat para pembelajar bahasa Jepang untuk lebih giat dan tertarik mempelajari bahasa Jepang terutama huruf kanji tingkat dasar. Diharapkan mahasiswa Program Studi Sastra Jepang UNIKOM dapat lebih efektif dalam mengembangkan media-media pembelajaran lainnya untuk perkembangan di dalam dunia pendidikan.

Penulis berharap kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan media *Battle Kanji* agar lebih sempurna dan lebih baik lagi, dari segi konten, desain, dan materi sehingga para pembelajar bahasa Jepang dapat menggunakan media *Battle Kanji* pada tingkat selanjutnya.

Penulis juga berharap agar para pengajar bahasa Jepang menggunakan media seperti *Battle Kanji* untuk proses belajar mengajar bahasa Jepang agar para pembelajar lebih tertarik dan giat dalam mempelajari bahasa Jepang.