# BAB V

# KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan bahwa :

1. *Supa- goi* dirancang menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash Proffesional 8*, ada 15 langkah dalam pembuatan media ini, dimulai dari mempersiapkan perangkat lunak (*software*) sampai mem*back up* semua data ke dalam *Compact Disk* (CD).
2. Rata-rata hasil *pretest* mahasiswa Sastra Jepang Fakultas Sastra UNIKOM tingkat I adalah 72,6, sedangkan rata-rata hasil *posttest* adalah 84,1. Dari hasil hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat bahwa kemampuan responden dalam menggunakan *supa- goi* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang meningkat sebanyak 11,5. Nilai korelasi antara kemampuan responden sebelum menggunakan *supa- goi* dengan sesudah menggunakan *supa- goi* adalah 0,99. Berdasarkan nilai tersebut, maka korelasi pembelajar sebelum menggunakan mediadan setelah menggunakan media adalah **sangat kuat**, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media sebagai media pembelajaran dalam media interaktif *supa- goi* ini dapat dapat dikatakan efektif .

3. Berdasarkan semua hasil tanggapan responden mengenai media interaktif *supa- goi* adalah cukup baik. Penelitian ini, dapat dinyatakan berarti media interaktif supa- goi belum dapat dikatakan baik, karena di dalam media ini masih terdapat kekurangan, adapun kekurangan yang terdapat dalam media ini yaitu, kurangnya materi kosakata, terbatasnya tempat (bamen) dalam permainan yang terdapat dalam media ini. Selain adanya kekurangan, media ini juga mempunyai kelebihan yaitu, karena *game* ini dibuat untuk pembelajaran sehingga dapat dijadikan alternatif belajar sambil bermain dan juga menjadi salah satu alternatif bagi pembelajar bahasa Jepang untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari dalam perkuliahan.

## 5.2 Saran

Saran yang ingin peneliti sampaikan adalah :

1. Bagi mahasiswa jurusan sastra Jepang Fakultas Sastra UNIKOM, kembangkan lagi berbagai macam media interaktif pembelajaran yang lebih efektif sehingga dapat memberikan inovasi dan pembaharuan untuk kedepannya guna membantu pembelajar bahasa Jepang.
2. Media interaktif *supa- goi* ini juga masih memerlukan penyempurnaan, mulai dari segi materi kosakata hingga materi pembuatan media itu sendiri, sehingga diharapkan untuk kedepannya bagi peneliti lainnya dapat menyempurnakan kekurangan tersebut.

3. Bagi pengajar bahasa Jepang dapat mencoba berbagai media interaktif baru dalam proses belajar mengajar. Dengan tujuan dapat membantu pembelajar bahasa Jepang dalam memahami kosakata bahasa Jepang, sehingga bahasa Jepang dapat menjadi bahasa yang menarik untuk dipelajari.