BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarakan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa :

a. Proses pembuatan media game *yo'...kyou benkyou...!!!* sebagai pembelajaran *meishi* untuk *Shokyuu.*

Bedasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, media game *yo'...kyou benkyou...!!!* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang khususnya *meishi* (kata benda) untuk mahasiswa tingkat awal program studi sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia bahwa hampir seluruhnya menilai pembuatan dan rancangan dalam media tersebut dapat dipelajari dan dimengerti dengan baik. Secara keseluruhan game ini dibuat dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS* dan *Macromedia Flash Professional 8*. Dalam pembuatan dan rancanganya tardapat 12 langkah, dari mulai persiapan hingga pengemasan dalam bentuk C*D.*

b. Tanggapan pengguna tentang materi dan manfaat media game *yo'...kyou benkyou...!!!* sebagai pembelajaran *meishi* untuk *Shokyuu.*

Demikian juga dengan materi dan manfaat yang terdapat dalam media game *yo'...kyou benkyou...!!!*, hampir seluruh responden menilai bahwa game tersebut memiliki meteri yang sangat baik karena mudah untuk dipelajari dalam proses pembelajaran dan sangat bermanfaat bagi pembelajar dalam

mempelajari kosakata bahasa Jepang khususnya *meishi* untuk *shoukyu* (pembelajar tingkat awal).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh responden menilai media game *yo'...kyou benkyou...!!!* layak dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, khususnya *meishi* untuk *shoukyu*.

5.2 Saran

Dalam kesempatan ini penulis ingin memberikan beberapa saran menunjang penelitian selanjutnya, antara lain :

1. Untuk mengimbangi perkembangan zaman yang saat ini sebagian besar tidak lepas dari teknologi, penulis mengharapkan untuk dapat meningkatkan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan. Misalnya, kita dapat terus mengembangkan penelitian dengan memanfaatkan teknologi seperti komputer, internet dan berbagai media *cyber* lainya.
2. Secara umum penulis menganjurkan untuk dapat menggunakan media interaktif dalam proses belajar mengajar sebagai media alternatif untuk pembelajar dan khususnya bagi mahasiswa sastra Jepang UNIKOM untuk dapat memanfaatkan media alternatif agar dapat membantu proses pembelajaran.
3. Meskipun media game *yo'...kyou benkyou...!!!* ini telah dianggap layak sebagai media pembelajaran alternatif, tentunya masih terdapat banyak kekurangan yang harus dibenahi dan terus dikembangkan. Oleh karena itu,

penulis mengharapkan bagi peneliti lain khususnya mahasiswa tingkat akhir sastra Jepang UNIKOM jika ingin meneliti dibidang yang sama untuk dapat menyempurnakan kekurangan yang terdapat pada game *yo'...kyou benkyou...!!!* mulai dari segi tampilan, pengunaan, dan materi.

Bagi seluruh mahasiswa UNIKOM diharapkan mampu berinovasi dalam membantu proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer. Sesuai dengan dasar yang dimiliki oleh Universitas Komputer Indonesia yaitu teknologi.