BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah penulis lakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Dalam pembuatan media *Kanji E-Games* yang menggunakan macromedia flash terdapat 4 tahapan yaitu :
    a. Perencanaan dan desain yaitu pencarian sumber materi, bahan mentah dan konsep yang terdiri dari konsep tampilan dan konsep tombol navigasi guna untuk kebutuhan media *Kanji E-Games*.
    b. Pemograman yaitu memasukan script-script sesuai dengan kebutuhan dan fungsi dari masing-masing animasi atau tombol.
    c. Tes yaitu tahap uji coba yang dilakukan oleh penulis sebelum media tersebut diberikan kepada *user*.
    d. Revisi yaitu memperbaiki kesalahan, kekurangan atau *bug* dalam media tersebut.
2. Berdasarkan tanggapan responden mengenai media *Kanji E-Games* penulis dapat menyimpulkan bahwa :
    a. Sebagian besar responden menyatakan bahwa *Kanji E-Games* mudah digunakan.

b. Sebagian besar responden menyatakan bahwa *Kanji E-Games* dapat membatu dalam mempekuat daya ingat dalam membaca kanji.
c. Sebagian besar responden menyatakan bahwa *kanji E-Games* dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis kanji, tetapi didalam media *Kanji E-Games* terdapat kekurangan yaitu tidak terdapat langkah-langkah atau urutan dalam menulis kanji.
d. Sebagian besar responden menyatakan bahwa *Kanji E-Games* dapat digunakan untuk media pembelajaran kanji.
e. Sebagian besar responden menyatakan bahwa *kanji E-Games* menarik.

5.2 Saran

Saran yang akan diberikan penulis kepada pembaca adalah :

1. Bagi mahasiswa Fakultas Sastra Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Diharapkan ada yang meneruskan media *Kanji E-Games* dikarenakan masih terdapat kekurangan yaitu tidak adanya urutan penulisan kanji dan jumlah coretan kanji. serta di uji keefektifitasanya.
2. Bagi pengajar bahasa Jepang diharapkan dapat menciptakan atau mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif agar pembelajar bahasa Jepang terutama kanji tidak merasa bosan atau jenuh.