BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menarik kesimpulan yaitu sebagai berikut:

a. Proses pembuatan media pembelajaran *gameWakuwaku Kanji Kuizu* adalah:
    1) Tahap merancang media, yang didalamnya terdapat beberapa langkah, seperti : (a) menentukan tema; (b) penyusunan konsep media; (c) mengumpulkan bahan materi; (d) menyusun sistem permainan:
    2) Mengaplikasikan pembuatan media sesuai dengan apa yang sudah dirancang.
    3) Menentukan format akhir hingga media pembelajaran siap untuk digunakan.
    4) Media pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu* dapat dioperasikan dengan cara sebagai berikut: (a) Masukan CD; (b) Pindahkan data yang bernama *"wakanku";* (c) *Extract file* yang bernama *"Wakanku";* (d) Setelah di-*extract*, *double click* aplikasi yang bernama *Wakuwaku Kanji Kuizu* dan *game* siap dimainkan.

b. Tanggapan pengguna terhadap tampilan dan fungsi media pembelajaran *gameWakuwaku Kanji Kuizu*adalah sebagai berikut:

a) Untuk segi tampilan dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu*adalahmenarik untuk dimainkan. Dari nilai kriterium maksimal **306**, media Wakuwaku Kanji Kuizu mendapatkan nilai kriterium sebesar **276**. Bila dimasukan kedalam *rating scale*, media ini berada diantara **Cukup** dan **Baik** tetapi lebih mendekat ke **Baik**.

b) Dan untuk segi fungsi dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu* adalah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dari nilai kriterium maksimal **510**, media Wakuwaku Kanji Kuizu mendapatkan nilai kriterium sebesar **410**. Bila dimasukan kedalam *rating scale*, media ini berada diantara **Setuju** dan **Sangat Setuju** tetapi lebih mendekat ke **Setuju**.Dari penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu,* layak atau dapat digunakan sebagai media alternatif untuk mempelajari kanji bagi mahasiswa tingkat I Tahun Akademik 2013/2014 Program Studi Sastra Jepang Fakutas Sastra Universitas Komputer Indonesia.

5.2 Saran

1. Bagi Mahasiswa

   Agar proses belajar lebih bervariasi, para pembelajar tidak ada salahnya menggunakan bermacam-macam media sebagai sarana penunjang proses pembelajaran. Akan tetapi, pembelajar harus bisa memilih media yang tepat dan menggunakan media yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan materinyaagar proses belajar lebih menyenangkan. Seperti dalam mempelajari cara baca kanji, pembelajar dapat menggunakan media pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu* sebagai media alternatif untuk mempelajari kanji, khususnya dalam mempelajari cara baca kanji secara *kun-yomi* maupun *on-yomi* secara menyenangkan.

2. Bagi Pengajar

   Agar mempermudah dalam proses pengajaran, sebaiknya pengajar menggunakan media pembelajaran yang beragam. Salah satunya pengajar dapat mengunakan media pembelajaran *game Wakuwaku Kanji Kuizu* sebagai media pembelajaran untuk mempelajari kanji. Dan, penulis berharap media ini dapat menambah perbendaharaan media pembelajaran di Universitas Komputer Indonesia khususnya. Sehingga dapat diteliti lagi oleh peneliti selanjutnya yang berminat untuk meneliti media pembelajaran *game Wakuwaku Kanji Kuizu* ini.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

   Untuk peneliti selanjutnya yang ingin menganalisis media pembelajaran *game Wakuwaku Kanji Kuizu*lebih lanjut penulis menyarankan untuk menganalisis kegunaan media ini lebih mendetail, seperti mengadakan *pretest* dan *prostest*. Dan, jika ada peneliti yang ingin menyempurnakan media ini, penulis menyarankan untuk menambah konten-konten permainan yang lebih menarik dan lebih kreatif lagi. Sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.