BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembuatan *game*, penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. *Game* tidak hanya suatu alat yang menyenangkan saja namun dapat diintegrasikan dengan edukasi yang sesuai, sehingga terdapat unsur pendidikan dalam *game* tersebut. *Game EzVoc* dapat dibuat menggunakan *software Adobe Flash* CS6 dan dapat dilakukan dengan baik sesuai dengan metode yang benar, tahapan yang berurutan dari mulai pengumpulan data, pembuatan kerangka, pembuatan desain, membuat sistem *level*, sistem *game*, sistem *score*, dan pembuatan *menu option*.
2. Dalam mengoprasikan *game EzVoc* pemain dapat menggunakanya tanpa perlu mempelajari dengan kompleks *game* ini, sehingga tidak menyulitkan pemain untuk memainkanya, dapat dilakukan dengan *double* klik pada *game EzVoc* maka akan langsung masuk pada tampilan *opening* dan langsung dapat memulai *game* dengan klik tombol *play*. Untuk masalah validasi dari ahli materi dan ahli media pun dapat disimpulkan bahwa *game EzVoc* sudah dapat dikategorikan sebagai *game* edukasi dan tidak perlu dilakukan uji validasi ulang.

5.2 Saran

Agar dapat membuat *game* ini semakin baik maka penulis ingin memberikan beberapa saran kepada pembaca :

1. Bagi pembelajar yang belajar bahasa Jepang dapat mengobati kejenuhan dalam belajar bahasa Jepang khususnya kosakata yang dapat membuat lebih tertantang dan termotivasi untuk lebih giat belajar bahasa Jepang khususnya kosakata.
2. Bagi peneliti, penulis berharap banyak kepada peneliti selanjutnya yang akan membawakan tema *game* agar bisa mengembangkan *game* ini menjadi lebih kompleks dan lebih baik sehingga menjadi lebih menyenangkan dan juga mendidik.