

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Dari hasil pembuatan game “Nihongo no Kurabu”, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Media pembelajaran interaktif bahasa Jepang ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih meningkatkan minat belajar siswa umumnya belajar bahasa jepang khususnya belajar huruf dasar dan tata bahasa dasar.
2. Dalam media pembelajaran interaktif bahasa Jepang ini diberikan jenis pembelajaran dengan menampilkan gambar dalam hal ini bentuk tulisan dan juga disertai dengan suara yang memudahkan siswa untuk menangkap pelajaran.
3. Banyak kelebihan yang bisa diberikan dari media pembelajaran interaktif bahasa Jepang ini misalnya dari segi penyampaian pembelajaran yg disertai dengan suara yang dapat mempermudah pengguna untuk belajar serta diberikan tampilan-tampilan gambar dan warna untuk menarik minat pengguna serta cerita dan gameplay yang menarik . Namun terlepas dari itu semua aplikasi ini juga masih memiliki kekurangan, diantaranya Kuis dalam pembelajaran ini masih sangatlah sederhana. Untuk jenis Kuis pembelajarannya itu sendiri masih yang bersifat dasar untuk materi bahasa jepang yakni hanya pengenalan huruf dan sedikit tata bahasa dasar. Selain itu aplikasi ini tidak disertai dengan pengenalan tata cara penulisan huruf jepang

yang benar. Sehingga untuk kedepannya perlu adanya system untuk menampilkan tata cara penulisan huruf jepang.

## 5.2 SARAN

Game ini masih memiliki banyak kekurangan yang harus diperbaiki maupun dikembangkan, adapun saran-saran yang ingin disampaikan yaitu :

1. Permainan dapat dibuat lebih variatif, dari yang semula berpola linier ( hanya memiliki satu ending ) menjadi non linier ( memiliki lebih dari satu ending ) agar cerita dari game menjadi lebih berbobot dan lebih menarik.
2. Cerita dalam game dikembangkan agar jalan cerita semakin mengesankan.
3. Penambahan materi ajar sehingga pemain tidak merasa bosan dengan materi yang sudah ada.

