

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam rangka mengakhiri pembahasan Analisis dan Perancangan game pembelajaran bahasa Jepang telah diambil kesimpulan – kesimpulan pokok mengenai permasalahan diatas adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi game ini maka pembelajaran bahasa Jepang kini memiliki sistem baru yang berbasis teknologi multimedia
2. Sistem baru tersebut dapat menjadi alternatif lain untuk dapat mempelajari bahasa Jepang secara sederhana.
3. Dari hasil pengujian sistem aplikasi game ini, pembelajaran dengan cara bermain sambil belajar dinilai lebih efektif untuk dapat mempelajari bahasa, menambah wawasan bahasa, melatih konsentrasi dan mudah digunakan.

5.2 Saran

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa pembuatan laporan ini masih banyak terdapat kekurangan, yang kiranya dapat dipertimbangkan oleh peneliti berikutnya antara lain :

1. Harapan penyusun pada pembuatan game selanjutnya game dapat menyimpan nama pemain, score para pemain serta level yang dimainkannya.
2. Game ini dapat dikembangkan bukan hanya sebagai game pembelajaran kosa kata bahasa Jepang dalam bentuk kata benda namun juga kosa kata dalam bentuk kata kerja serta dapat pula menampilkan huruf Jepang dari kata tersebut.
3. Dalam melakukan penganalisaan sebuah sistem akan lebih baik menggunakan lebih dari satu analisis, dan analisis yang dilakukan dapat menyeluruh dan mendetail. Sehingga dari analisis yang dilakukan kita dapat membuat aplikasi game yang lebih baik lagi dan dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai sebelumnya.
4. Sebagai penutup dari laporan Skripsi ini, diharapkan semoga Skripsi ini bermanfaat bagi semua kalangan yang membutuhkannya.