

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, pembelajaran yang disajikan dalam media permainan dibagi ke dalam dua jenis, yaitu bahan ajar dan naskah cerita. Materi yang disajikan disesuaikan dengan pembelajaran *Compréhension Écrite* tingkat A1 yang mengacu pada CECRL dengan mengambil tema sebagai berikut: (1) *Les Consignes Simples*, (2) *L'identité*, (3) *Paris*, (4) *Les Itinéraires*, (5) *L'heure*, (6) *Les Gouts*, (7) *La Famille*, (8) *La Recette Simple*. Sementara itu, naskah cerita yang dibuat bahasanya disesuaikan untuk pembelajar bahasa Prancis tingkat A1 yang mengacu pada *Inventaire linguistique des contenus clés des niveaux du CECRL*. Naskah cerita yang telah dibuat berkaitan dengan tema-tema yang sama dengan bahan ajar yang diberikan. Naskah cerita tidak ditampilkan secara keseluruhan akan tetapi naskah direkayasa sedemikian rupa agar menjadi *Role Playing video game* yang dapat dimainkan untuk mengasah keterampilan *Compréhension écrite* dari pembelajar.

Kedua, media pembelajaran *Role Playing Video Game* ini dibuat menggunakan aplikasi *RPG Maker MV* dengan judul *L'Apprenant*. Tampilan dan desain dari *game* dibuat menarik dan dapat terbaca oleh pemain. Aplikasi ini dibagi menjadi dua mode permainan, yaitu mode *Jeu de Role* dan mode *Leçon et Exercice*. Pada mode *Jeu de Role* pembelajar akan dilibatkan dalam sebuah cerita yang mana pembelajar akan memainkan dan menggerakkan tokoh dalam cerita untuk mencapai tujuan dari tokoh yang dimainkan sambil membaca materi dan mengerjakan latihan. Kemudian, pada mode *Leçon et Exercice* pembelajar dapat langsung mengakses materi dan latihan. Beberapa materi dilengkapi dengan gambar pendukung untuk memudahkan pembelajar dalam memahami materi. Evaluasi yang disajikan dalam bentuk pilihan ganda, *Vrai ou Faux*, dan menggerakkan pion menuju ke tempat tujuan sesuai arahan yang diberikan, evaluasi memberikan timbal balik berupa suara untuk membedakan jawaban yang benar atau salah ketika pembelajar memilih

jawaban, selain itu permainan akan menampilkan skor yang dapat dilihat di akhir pekerjaan.

Ketiga, aplikasi *L'Apprenant* tidak sulit untuk dioperasikan, dalam pengoperasiannya, pembelajar dapat menjalankan aplikasi secara langsung pada komputer. Pada aplikasi ini, pembelajar dapat memainkan mode *Jeu de rôle* dengan mengeklik menu *Jeu de rôle* dan pembelajar juga dapat langsung mengakses pembelajaran dengan mengeklik menu *Leçon & Exercice* pada layar judul. Selanjutnya, langkah pengoperasian dapat ditemukan di dalam aplikasi, yaitu petunjuk pengoperasian untuk mode permainan *Jeu de rôle*. Petunjuk pengoperasian akan muncul setelah pembelajar mengeklik menu *Guide du Jeu* dalam mode *Jeu de rôle*. Secara keseluruhan, dalam pengoperasian aplikasi ini tidak ada langkah-langkah khusus yang perlu dilakukan oleh pengguna.

Terakhir, sehubungan dengan kesesuaian antara media pembelajaran dengan CECRL, tim ahli penimbang menilai bahwa, media permainan *Role Playing Video Game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran *Compréhension Écrite* tingkat A1. Berdasarkan penilaian kedua dosen ahli penimbang yang bersangkutan, materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini cukup spesifik, struktur bahasanya lazim digunakan dan kalimat-kalimatnya mudah dimengerti, khususnya untuk pembelajar tingkat A1. Kemudian Evaluasi yang disajikan telah sesuai dengan materi yang diberikan, instruksi atau perintah berbentuk kalimat sederhana agar mudah dimengerti oleh pembelajar, dan evaluasi dapat mengukur pemahaman pembelajar. Selanjutnya aplikasi ini dinilai dapat berjalan dengan lancar. Kemudian, aplikasi ini memiliki desain yang menarik. Media pembelajaran ini telah disesuaikan dengan karakter dari pembelajar tingkat A1, yang mana selain mempelajari materi, pembelajar juga dapat bermain dan terlibat dalam sebuah cerita pada mode permainan *Jeu de Role*. Dosen ahli penimbang juga mengemukakan pendapat bahwa aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif dan dapat dimanfaatkan oleh pembelajar bahasa Prancis untuk belajar secara mandiri.

5.2 Implikasi

Aplikasi ini *Role Playing Video Game* dirancang dan dibangun berdasarkan kaidah *game based learning*. Aplikasi ini dibagi ke dalam dua mode, yang pertama

adalah mode *Jeu de rôle* yang mana pembelajar dapat terlibat langsung di dalam cerita dan berperan sebagai tokoh di dalamnya, lalu yang kedua adalah mode *Leçon et exercice*, pada mode ini pembelajar dapat mengakses langsung pembelajaran. Pada aplikasi ini, materi pembelajaran telah disesuaikan pembelajaran *Compréhension écrite* untuk tingkat A1 yang telah disesuaikan dengan CECRL.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan *Compréhension écrite* untuk tingkat A1 yang bertujuan untuk menarik minat pembelajar. Aplikasi ini diharapkan dapat dijadikan sebuah media pembelajaran alternatif yang dapat diandalkan dan dapat berkontribusi dalam pembelajaran *Compréhension écrite* untuk tingkat A1.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan simpulan di atas, peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran permainan *Role Playing Video Game* ini dan melakukan uji coba untuk menguji keefektifan penggunaannya dalam pembelajaran *Compréhension Écrite* tingkat A1, sehingga media permainan ini dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang bermanfaat.