

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab IV, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Fungsi dari kalimat tanya yang terdapat dalam permainan komputer *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)* lebih menitikberatkan pada pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk menanyakan keputusan, kepastian dan pilihan menurut data yang telah diuraikan pada bab IV. Hal tersebut berbanding lurus dengan tujuan permainan genre *RPG* yang menuntut agar pemain dapat membuat sebuah keputusan atau pilihan dalam situasi tertentu.
2. Pertanyaan pasti menggunakan kalimat tanya, sedangkan kalimat tanya belum tentu mengandung sebuah pertanyaan. Kalimat tanya tidak hanya dapat digunakan untuk mengajukan pertanyaan tetapi juga mempunyai fungsi sebagai kalimat lain yaitu sebagai ajakan, perintah dan pernyataan.
3. Permainan komputer *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)* memiliki kandungan kebahasaan yang cukup potensial jika digunakan sebagai media dalam pembelajaran jika dilihat dari deskripsi kalimat tanya yang terdapat dalam permainan tersebut.
4. Dengan memainkan permainan *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)* pemain yang merupakan pembelajar bahasa Jerman akan

menemukan banyak kosakata baru yang akan mendukung kemampuan berbahasa Jerman terutama dalam keterampilan membaca (*lesen*) dan menulis (*schreiben*).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, berikut akan disampaikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan, yaitu:

1. Pembelajar maupun pengajar bahasa Jerman dapat memakai permainan komputer non edukasi contohnya *Harvest Moon – Friends of Mineral Town (Germany)* untuk kepentingan pembelajaran sebagai media interaktif yang dapat mengurangi tingkat kejenuhan dalam proses pembelajaran dengan tidak mengurangi porsi materi pembelajaran baik itu di luar kelas maupun di dalam kelas.
2. Dengan semakin berkembangnya teknologi, permainan komputer dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat mendukung pembelajar dalam mengembangkan kemampuan bahasa Jerman terutama dalam keterampilan membaca (*lesen*) dan menulis (*schreiben*). Selain itu, pembelajar dapat menambah penguasaan kosakata bahasa Jerman sesuai dengan tema yang digunakan dalam permainan komputer tersebut.
3. Begitu banyak permainan komputer yang mempunyai potensi membantu proses pembelajaran dan selain kalimat tanya masih begitu banyak aspek yang dapat di teliti lebih lanjut dari permainan komputer. Oleh sebab itu hendaknya dilakukan penelitian lebih lanjut tentang aspek-aspek tersebut.