BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan perancangan media yang telah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa:

a. Cara pembuatan media *bonenpou* sebagai pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang ini dirancang menggunakan *software Adobe Flash CS6* dengan menggunakan *coding Actionscript 3.0* yang didukung oleh *software* lainnya seperti *Adobe Illustrator CC, Adobe Photoshop CC* dan *Adobe Air*.
b. Untuk dapat mengoprasikan media B*onenpou* pada *smartphone* berbasis *android*, pengguna diharuskan mengunduh serta meng-*install Adobe Air* pada *smartphone*. Lalu untuk tata cara pengoperasiannya juga cukup mudah dipahami meskipun bagi pengguna yang baru pertama kali belajar menggunakan media pembelajaran alternatif pada *smartphone*.
c. Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner, kriterium yang didapatkan adalah 899. Jika dilihat dalam *rating scale* angka tersebut termasuk jumlah yang tinggi. Dengan hasil kriterium tersebut dapat disimpulkan bahwa *bonenpou* layak dikatakan sebagai media pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang JLPT N4.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian mengenai perancangan media *bonenpou* penulis ingin memberikan beberapa saran, yaitu:

a. Bagi pembelajar Bahasa Jepang khususnya yang akan menempuh ujian JLPT N4 agar menggunakan media *bonenpou* sebagai sarana pendamping dalam mempelajari Bahasa Jepang. Hal ini dikarenakan penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar.
b. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya khususnya mahasiswa Program Studi Sastra Jepang UNIKOM agar dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih baik dari segi perancangan desain serta isinya agar dapat memudahkan pembelajar dalam menggunakan media pembelajaran.