

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

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

1. Media *Haiku No Hajimari* merupakan sebuah media yang berbasis android yang dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran *Nihon Bunkashakai Nyuumon* khususnya dalam materi *haiku*. Proses pembuatan media *Haiku No Hajimari* terdiri dari beberapa tahapan mulai dari membuat rancangan media, membuat desain media, membuat animasi, membuat media pada aplikasi *Thunkable*, membuat tombol, menambahkan *screen* baru, menambahkan *action* pada *blocks*, dan menginput latihan soal ke *datascrouce*.
2. Berdasarkan data hasil kuesioner, dapat disimpulkan hampir seluruh responden menyatakan setuju bahwa dari segi desain, tampilan, materi yang digunakan, hingga fungsi dari media, *Haiku No Hajimari* layak digunakan sebagai media alternatif pembelajaran *Nihon Bunkashakai Nyuumon*.

5.2. Saran

Setelah melakukan penelitian, penulis ingin memberikan saran kepada peneliti selanjutnya, yaitu :

1. Menambahkan elemen-elemen animasi yang lebih banyak serta gambar-gambar pendukung sehingga media terlihat lebih menarik.
2. Penambahan materi tentang sejarah *haiku* yang lebih lengkap sehingga pengguna nantinya dapat lebih memahami materi yang disampaikan.
3. Melakukan pengembangan aplikasi dengan cara menggunakan media lain dalam proses pembuatannya seperti android studio, ataupun *unity*.
4. Menggunakan metode penelitian lain sehingga nantinya media pembelajaran yang dibuat dapat memiliki tingkat validasi yang lebih baik.