

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penulis menarik kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang didapat dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran kanji N5 berbasis web, media *R2JAPAN* ini dibuat dengan menggunakan metode Waterfall melalui tahapan *Requirement Analysis, Design, Implementation, Intergration and Testing*, dan *Operation and Maintenance*. Kemudian media ini dibuat menggunakan beberapa *software* dan *platform* yaitu *Mobirise Website Builder, Canva, Quizizz, Github, dan dynadot*. Media ini dapat diakses melalui *google*, dengan cara mengakses *link* “<https://r2japan.com>” pada menu pencarian. Kemudian *website R2JAPAN* akan tampil untuk diakses.
- 2) Media *R2JAPAN* dapat dikatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran kanji, karena sesuai dengan kriteria penilaian pembelajaran berbasis web. Hal tersebut terlihat dari isi materi sudah sesuai dengan buku acuan yang digunakan, tulisan yang digunakan pada media ini dapat dibaca dengan jelas secara keseluruhan, gambar yang digunakan dapat dibaca dengan jelas, tombol navigasi yang ada pada media ini dapat dioperasikan secara keseluruhan.

## 5.2 Saran

Penulis ingin memberikan saran setelah melakukan penelitian ini kepada peneliti selanjutnya yang akan meneliti pada bidang yang sama, yaitu:

- 1) Menambahkan fitur suara saat mengeklik kanji agar media ini menjadi lebih menarik lagi.
- 2) Menambahkan gambar yang bergerak/gif agar pembelajar tidak kesulitan untuk belajar tata cara menulis kanji yang benar.
- 3) Memperbaiki resolusi yang kurang optimal agar gambar yang dihasilkan bisa lebih bagus.