BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan media yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan bahwa :

1. Secara keseluruhan Media alternatif *wakariyasui bunpou* dirancang dengan menggunakan *Software Adobe PhotoShop, AdobeFlash CS6 ActionScript 3.0 dan Adobe AIR 18.*
2. Cara pengoperasian media *wakariyasui bunpou* terlebih dahulu harus tersedia *adobe air* pada *smartphone* jika belum silahkan *download* di *playstore. Kemudian install* di *Smartphone* yang berbasis *Android*, maka sudah dapat di gunakan. Sedangkan di *PC* cukup mengklik 2 kali sudah dapat di gunakan.
3. Hasil perhitungan angket adalah 814, maka dalam *interval scale* garis merah berada di antara garis setuju dan garis sangat setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *"wakariyasui bunpou"* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif pembelajaran pola kalimat.

5.2 Saran

1. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana pendamping dalam kegiatan belajar menjadi salah satu metode untuk merangsang minat belajar. Diharapkan mahasiswa Program Studi Sastra Jepang UNIKOM dapat lebih aktif dalam mengembangkan media-media pembelajaran untuk perkembangan dunia pendidikan.

2. Dalam mempelajari pola kalimat, bantuan visualisasi yang menarik yang disertai penjelasan yang mudah dipahami akan memudahkan para pembelajar menangkap materi yang diberikan. Aplikasi "*wakariyasui bunpou"* dapat digunakan sebagai media alternatif untuk mempelajari pola kalimat dasar bahasa Jepang. Karena media ini memiliki kelebihan tersendiri.
3. Agar media alternatif "*wakariyasui bunpou*" ini dapat lebih sempurna, maka penulis mengharapkan kepada mahasiswa Program Studi Sastra Jepang UNIKOM maupun peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media "*wakariyasui bunpou*" ini agar lebih lengkap lagi, baik dari segi konten maupun materi. Sehingga para pembelajar bahasa Jepang dapat menggunakan media "*wakariyasui bunpou*" pada tingkat selanjutnya.