BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menarik kesimpulan yaitu:

1. Untuk merancang sebuah media pembelaran yang berbasis multimedia, terlebih dahulu diperlukan penyususnan konsep yang matang untuk kemudian di implementasikan kedalam program aplikasi yang tepat. *Adobe Flash CS4 Professional* sangat menunjang dalam kebutuhan membuat aplikasi media pembelajaran interatif, seperti pada media *Omoshiroi Kanji*
2. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan durasi selama 2 jam. Pada pertemuan pertama, peneliti melakukan pre-test selama 60 menit kemudian dilanjutkan dengan tretment 1 selama 60 menit. Pertemuan kedua, peneliti melakukan tretment ke 2 selama 2 jam. Pada pertemuan kedua, peneliti melakukan tertment ke 3 selama 60 menit pertama lalu dilanjutkan dengan memberikan soal post-tes selama 60 menit terakhir.
3. Hasil rata-rata pre-tes siswa-siswi kelas XII IPA-4 SMA Negeri 2 Cikmpek adalah 22,5. Kemudian memperoleh hasil rata-rata post-tes yang

signifikan sebesar 52,2. Sehingga mmenunjukan nilai korelasi sebesar 0,90 sehingga media *Omoshiroi Kanji* ini adalah Efektif.

4. Media *Omoshiroi Kanji* ini memiliki tanggapan yang positif dari para resonden, baik dari segi tampilan dan juga manfaat penggunaannya. Dengan jumlah kriterum 260, maka dapat dikatakan bahwa tampilan dalam media *Omoshiroi Kanji* secara keseluruhan adalah **menarik.** Kemudian dengan jumlah kriterium 362, maka dapat dikatakan bahwa media *Omoshiroi Kanji* ini layak digunakan sebagai media alternatif pembelajaran kanji Jepang bagi tingkat pemula.

5.2 Saran

1. Bagi Pembelajar

Sebaiknya mulai memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendamping dalam kegiatan belajar. Begitu pula dalam mempelajari kanji, pemebelajar dapat mempelajari kanji dengan bantuan visualisasi yang menarik salah satunya adalah dengan media *Omoshiroi Kanji*.

2. Bagi pengajar

Para pengajar bahasa Jepang harus lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran, sehingga mampuh meningkatkan motivasi dalam belajar para murid-muridnya. Media pembelajaran *Omoshiroi Kanji* dapat digunakan sebagai alat pengajaran kanji Jepang untuk tingkat pemula. Karena media pembelajaran *Omoshiroi Kanji* ini memiliki kelebihan tersendiri yaitu, dapat memberikan

visualisasi, animasi dan dapat dioperasikan secara mandiri baik oleh pengajar maupun pembelajar.

3. Mahasiswa Sastra Jepang UNIKOM dan Peneliti Selajutnya.

Agar media pembelajaran *Omoshiroi Kanji* ini dapat lebih sempurna, maka penulis menghapkan pada mahasiswa Sastra Jepang UNIKOM maupun peneliti selanjutnya agar dapat mengambangkan media *Omoshiroi Kanji* ini agar lebih lengkap lagi, baik dari segi konten ataupun materi kanji. Sehingga para pembelajar pemula dapat meneruskan belajar kanji menggunakan media *Omoshiroi Kanji* pada tingkat selanjutnya.