BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan bahwa :

1. Secara keseluruhan media alternative Shoho Kanji Mobile II dibuat menggunakan *Software CorelDraw X6, Java runtime, Adobe PhotoShop CS6, Adobe Flash CS6 dan Adobe AIR 18* dengan cara Mengumpulkan materi-materi kanji yang terdapat dalam buku 日本語初歩, Membuat alur media rancangan media dari tampilan awal hingga tampilan akhir, pembuatan gambar untuk *backgraund* dan merancang semua data hingga media selesai.

2. Untuk cara penggunaan media Shoho Kanji Mobile II ini cukup meng-*install* pada *Smartphone* berbasis *Android*, maka sudah dapat di gunakan. Sedangkan untuk penggunan di *PC* (*personal computer*) cukup mengklik 2 kali pada *icon* media sudah dapat di gunakan, dengan cara penggunaan aplikasi ini di dalamnya terdapat 4 buah pilihan *button Kanji, hiragana, katakana dan about* dengan penggunaannya cukup dengan mengklik pada *button* trsebut.

3. Dari hasil kuisoner, diketahui bahwa tanggapan responden sebagian besar memilih setuju dan dapat di simpulkan bahwa mempelajari *Media Shoho Kanji Mobile II* lebih menarik di bandingkan mempelajari dengan metode konvensional. Dapat dibuktikan pada hasil *Indeks Koefisien Reliabilitas* Media *Shoho Kanji Mobile II* memiliki skor sangat tinggi yaitu 1160 (89,07%) dari skor maksimal 1300 (100%). penulis dapat menarik kesimpulan bahwa Shoho Kanji Mobile II dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk pembelajaran Kanji.

5.2 Saran

Dengan selanjutnya penelitian ini, ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan daiantaranya :

1. Diharapkan untuk selanjutnya mahasiswa Sastra Jepang UNIKOM, mampu memberikan inovasi dan mengembangkan lagi pembelajaran bahasa jepang lainnya untuk membuat media alternative berbasis multimedia dan teknologi.

2. Bahasa Jepang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda baik dari segi penulisan, berbicara, penguasaan pola kalimat maupun memahami kosakata. Oleh karena itu, bagi pengajar dan pembelajar bahasa Jepang diharpkan mampu untuk memberikan metode alternative pembelajaran baru yang efektif dan menarik untuk di pelajari untuk memudahkan pembelajar dalam memahami materi-materi.

3. Meskipun dari hasil penelitian, media alternative Shoho kanji Mobile dikatakan sangat baik, namun media ini masih memerlukan penyempurnaan dari segi tampilannya, soal-soal quis dan audio kanji. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dalam bidang yang sama, diharapkan kedepannya dapat memperbaiki kekurangan tersebut.