BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

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

a. *Makromedia Flash* yang didukung oleh piranti lunak komputer lainnya seperti *Adobe Potoshop* dan *Microsoft word,* piranti lunak komputer tersebut digunakan untuk merancang media interaktif ini.
b. Dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan empat kali pertemuan, dalam setiap pertemuannya terdiri dari 2 jam pelajaran yang dimana setiap 1 jam pelajarannya adalah 40 menit. *Pretest* atau tes awal dilaksanakan sebelum pembelajaran menggunakan media interaktif, sedangkan *posttest* atau tes yang dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media interaktif, sampai peneliti mendapatkan data-data yang cukup untuk mencapai tujuan penelitian ini.
c. Rata-rata hasil *pretest* siswa SMKN 1 Palasah kelas XI UPW adalah **24,5.** Sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* siswa SMKN 1 Palasah kelas XI UPW adalah **59.** Dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttes* bahwa kemampuan siswa dalam belajar huruf *Katakana* dengan menggunakan media interaktif adalah meningkat atau dikatakan efektif.

Hal ini dapat dilihat dari hasil korelasi dengan angka yang signifikan yaitu **0,97**.

2. Saran

a. Bagi siswa

Bagi siswa SMKN 1 Palasah kelas XI UPW, sebaiknya mencoba menciptakan strategi belajar sendiri yang lebih bervariasi, agar tidak jenuh dalam mempelajari huruf *Katakana* misalnya dengan cara membuat tulisan huruf *Katakana* dikertas dan menempelnya di tempat-tempat yang sering kita lewati contoh : pintu rumah, pintu kamar, dan lain-lain.

b. Bagi pengajar

Bagi pengajar sebaiknya mengenalkan huruf Bahasa Jepang dengan berbagai media pembelajaran sehingga dapat memudahkan pembelajar menguasai materi. Para pengajar Bahasa Jepang harus lebih kreatif dalam mencari media interaktif.