BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan bahwa:

a. Media interaktif *Oboeyasui Kanji 4* seluruhnya dirancang dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS4*. Terdapat 15 langkah dalam pembuatan media ini, mulai dari meng*install* perangkat lunak *Adobe Flash CS4* hingga mem*back up* semua data medianya ke dalam CD.
b. Terdapat beberapa tahapan untuk mengoperasikan media *Oboeyasui Kanji 4*, diantaranya sebagai berikut:
    1. Masukan CD ke dalam CD/DVD room
    2. Buka filenya dan *install* di *windows explorer*
    3. Setelah ter*install*, media *Oboeyasui Kanji 4* siap untuk digunakan
c. Dari hasil tes yang telah dilakukan, diketahui nilai rata-rata *pretest* mahasiswa Sastra Jepang Fakultas Sastra UNIKOM tingkat 2 sampai tingkat 4 yang belum lulus *Nouryokushiken* N4 adalah 35,88 sedangkan rata-rata hasil *posttest*nya adalah 81,31. Dari hasil hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat bahwa kemampuan responden setelah menggunakan *Oboeyasui Kanji 4* untuk pembelajaran *kanji* N4 meningkat sebanyak 45,43. Nilai korelasi antara kemampuan responden sebelum dan setelah menggunakan *Oboeyasui Kanji 4* adalah 0,99. Berdasarkan nilai tersebut, maka korelasi

pembelajar sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media adalah sangat kuat, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media *Oboeyasui Kanji 4*, efektif untuk pembelajaran *kanji* N4. Berdasarkan tanggapan responden secara keseluruhan mengenai tampilan dan penggunaan *Oboeyasui Kanji 4* adalah baik. Namun dalam media ini masih ada kekurangan yaitu, tampilan teks yang terlalu cepat, audio yang terlalu keras, dan belum adanya penjelasan mengenai cara menulis *kanji* (*kakikata*).

5.2 Saran

Dengan selesainya penelitian ini, ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan, diantaranya :

1. Berdasarkan hasil kuesioner, sebagian besar responden menyatakan setuju apabila materi pembelajaran bahasa Jepang dikemas dalam bentuk multimedia dikarenakan tampilannya yang lebih menarik dan tidak membuat jenuh saat mempelajarinya. Oleh karena itu diharapkan untuk selanjutnya mahasiswa sastra Jepang UNIKOM, mampu memberikan inovasi dan mengembangkan lagi pembelajaran bahasa Jepang lainnya yang berbasis multimedia dan teknologi.
2. Bahasa Jepang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, baik dari segi penulisan, keterampilan berbicara, penguasaan pola kalimat maupun pemahaman kosakata. Oleh karena itu, bagi para pengajar bahasa Jepang diharapkan mampu memberikan alternatif metode pembelajaran baru yang efektif dan menarik sehingga memudahkan pembelajar dalam memahami materi-materi bahasa Jepang.

3. Meskipun dari hasil penelitian media interaktif *Oboeyasui Kanji 4* dikatakan baik, namun media ini juga masih memerlukan penyempurnaan, baik dari segi materi maupun tampilannya. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dalam bidang yang sama, diharapkan kedepannya dapat memperbaiki kekurangan tersebut.