BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Dalam proses pembuatan media ini terdapat lima tahapan yaitu: (a) Membuat berkas baru; (b) Menentukan resolusi layar; (c) Membuat desain media; (d) Tahap pemerograman; (e) Proses mem-*publish* media.
2. Cara pengoperasian media *Gie-Kana* adalah dengan tahapan-tahapan sebagai berikut ini :
    a. Masukkan CD yang berisi media *Gie-Kana* pada PC, Notebook atau Netbook, lalu telusuri isi CD tersebut melalui *explorer*. *Optional* : Sebelum menelusuri isi CD, siswa dapat meng-copy terlebih dahulu isi CD ke PC, Notebook atau Netbook.
    b. Setelah meng-*explor* isi CD, langkah selanjutnya adalah membuka *folder* yang bernama *Gie-Kana*.
    c. Setelah *folder* tersebut di buka, maka di dalamnya akan ada beberapa berkas dan juga folder. Buka berkas yang bernama *Gie-Kana* atau berkas yang berekstensi .*exe*

d. Setelah file di buka, maka multimedia interaktif *Gie-Kana* sudah dapat dioperasikan.

3. Berdasarkan respon siswa terhadap navigasi dan tampilan yang didapat dari hasil kuesioner 1, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Gie-Kana* ini menarik untuk digunakan. Dari nilai kriterium maksimal **720**, media *Gie-Kana* mendapatkan nilai kriterium sebesar **621**. Bila dimasukan kedalam *rating scale*, media ini berada diantara **Cukup** dan **Baik** tetapi lebih mendekati **Baik**. Dan berdasarkan respon siswa terhadap fungsi dan penggunaan yang didapat dari hasil kuesioner 2, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *Gie-Kana* ini mudah, menarik, dan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari huruf Kana pada tahap awal. Dari nilai kriterium maksimal **700**, media *Gie-Kana* mendapatkan nilai kriterium sebesar **592**. Bila dimasukan kedalam *rating scale*, media ini berada diantara **Setuju** dan **Sangat Setuju** tetapi lebih mendekati **Setuju**. Dari penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Gie-Kana*, layak atau dapat digunakan sebagai media alternatif dalam mempelajari huruf *Kana* untuk siswa pembelajar bahasa Jepang pada tahap awal karena telah memenuhi karakteristik pembelajaran multimedia.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian tentang penggunaan media *Gie-Kana*, ada beberapa saran yang penulis ingin sampaikan kepada pembaca yaitu:

a. Bagi Siswa Kelas X BAHASA di SMA Negeri 1 Purwadadi

   Sebaiknya hal pertama yang dilakukan dalam pembelajaran bahasa Jepang tahap awal adalah mempelajari huruf *Kana* terlebih dahulu. Karena huruf *Kana* adalah huruf dasar dalam bahasa Jepang, maka mempelajari huruf Kana sangatlah penting sebagai modal dasar untuk mahir bahasa Jepang. Jika kita mahir baca dan tulis serta dapat melafalkan huruf *Kana* dengan baik, maka tidak akan ada kesulitan untuk mempelajari huruf Jepang pada jenjang yang lebih tinggi yaitu mempelajari huruf *Kanji*. Karena huruf *Kana* bisa dijadikan *Furigana* (cara baca Kanji), sehingga kita bisa tahu cara baca suatu huruf Kanji. Oleh karena itu, penulis membuat media ini untuk dipelajari oleh siswa agar dapat mahir membaca dan menulis huruf *Kana*.

b. Bagi Guru Pengajar Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Purwadadi

   Berdasarkan pengamatan penulis, selain tentunya intensitas pertemuan mata pelajaran bahasa Jepang yang kurang, yang hanya satu kali dalam satu minggu, penyebab lain dari masalah siswa yang masih merasa kesulitan dalam membaca dan menulis huruf *Kana* adalah materi awal yang diajarkan oleh guru pengajar bahasa Jepang pada kelas X

BAHASA di SMA Negeri 1 Purwadadi ini langsung pada kosakata. Untuk itu ada baiknya mengajarkan huruf *Kana* terlebih dahulu sebagai materi awal dalam pembelajaran bahasa Jepang. Karena menurut penulis, mempelajari huruf *Kana* adalah hal yang paling mendasar yang harus dilakukan sebagai tahap awal dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pengajar bahasa Jepang juga diharapkan dapat menciptakan atau mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif agar siswa tidak merasa bosan dalam mempelajari bahasa Jepang dengan metode konvensional yang cenderung monoton. Oleh karena itu, pada masa yang akan datang, penulis berharap media ini dapat menjadi partner guru dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang pada tahap awal.

c. Untuk Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya yang ingin menganalisis media pembelajaran *Gie-Kana* lebih lanjut penulis menyarankan untuk menganalisis efektifitas media ini dari segi kegunaannya secara mendetail, seperti mengadakan *pre-test* dan *post-test*. Dan, jika ada peneliti yang ingin menyempurnakan media ini, penulis menyarankan untuk menambah konten-konten yang lebih menarik dan lebih kreatif lagi seperti penambahan jumlah permainan edukatif dan cara pembelajaran huruf *Kana* yang lebih menarik. Sehingga proses pembelajaran akan lebih menyenangkan.