BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan bahwa:

1. Secara keseluruhan media alternatif *Shoho Kanji Mobile* dirancang oleh *software Fruity loop, CorelDRAW X4, Photoshop CS3, PhotoScape, Java runtime 1.6 dan App Inventor2.*
2. Cara untuk mengoperasikan media *Shoho Kanji Mobile* yaitu cukup meng-*install* nya di *smartphone* yang berbasis android, maka media ini sudah dapat digunakan.
3. Dari hasil kuisioner, diketahui bahwa sebagian besar responden sangat setuju bahwa mempelajari kanji dasar dengan media *Shoho Kanji Mobile* lebih menarik dari metode konvensional. Dengan persentase 60% responden menjawab sangat setuju mempelajari kanji dasar dengan media *Shoho Kanji Mobile* lebih menarik dari metode konvensional, sedangkan 40% lagi menganggap setuju.

5.2 Saran

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

1. Berdasarkan hasil kuisioner, sebagian besar responden menyatakan sangat setuju apabila materi pembelajaran dikemas dalam bentuk

multimedia dikarenakan tampilannya 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 pembelajar 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 alternatif *Shoho Kanji Mobile* dikatakan sangat baik, namun media ini masih memerlukan penyempurnaan dari segi tampilannya. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dalam bidang yang sama, diharapkan kedepannya dapat memperbaiki kekurangan tersebut.