

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Sejumlah aspek kunci yang menjadi tulang punggung penelitian akan dibahas dalam bagian ini. Inti dari temuan studi ini disajikan pada bagian pertama bab ini, "Kesimpulan", sedangkan bagian kedua, "Saran", memberikan petunjuk yang berguna untuk studi di masa mendatang.

5.1 Kesimpulan

Beberapa simpulan dapat ditarik dari hasil penelitian tentang penggunaan model ADDIE dan teori MALL dalam rancangan pengembangan media pembelajaran 'Baegeul' untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran pelajar terhadap karakter huruf bahasa Korea:

- 1) Merancang dan menghasilkan *output* multimedia pembelajaran 'Baegeul,' yang dibangun dalam lima langkah (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) dengan menggunakan kerangka kerja ADDIE dan teori MALL. Selama fase analisis, analisis kinerja dan analisis kebutuhan dipertimbangkan. Menurut hasil analisis kinerja, materi mengenai vokal dan konsonan ganda sulit dipahami, sehingga perlu pengembangan materi pembelajaran dan media untuk area ini. Selama penilaian kebutuhan, kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras untuk membuat dan menjalankan multimedia pembelajaran ditetapkan. Fase desain dibagi menjadi tiga bagian: alur cerita, storyboard, dan desain antarmuka. Fase pengembangan melibatkan pengkodean dan penambahan fitur dasar. Sebelum menerapkan 'Baegeul' yang dikembangkan, kami melakukan validasi kepada para pakar multimedia dan pakar materi terpilih, dengan respon hasil *output* yang baik dan menerima tanggapan positif. Selama fase implementasi, kami menggunakan paradigma pembelajaran penemuan dengan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran. Selama fase evaluasi, tiga jenis penilaian siswa digunakan: perangkat lunak, pembelajaran, dan

komunikasi visual. Sebagian besar siswa memberikan ulasan positif untuk multimedia pembelajaran ini, menyebutnya sebagai "*outstanding*."

- 2) Berdasarkan temuan *pretest* dan *posttest* sepanjang periode implementasi, dilakukan uji *gain* untuk menilai kemajuan pemahaman pelajar terhadap karakter Hangeul. Menurut hasilnya, kategori *gain* bersifat sederhana. Kesimpulan ini kemudian diperkuat oleh uji hipotesis menggunakan uji *t* berpasangan, yang menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan di kalangan pelajar sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran berbantu multimedia yang dikembangkan dengan model ADDIE dan teori MALL dalam pelajaran bahasa Korea. Berdasarkan temuan uji *gain* dan penilaian pelajar terhadap 'Baegeul' yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, tampaknya terdapat kecenderungan menunjukkan hubungan langsung antara tingkat *gain* dan tanggapan pelajar terhadap 'Baegeul.'

Sebagai hasilnya, semakin tinggi jumlah *gain* yang diperoleh, semakin positif penilaian yang diberikan oleh siswa terhadap 'Baegeul.'

5.2 Saran

Dengan merujuk kepada hasil penelitian tentang implementasi model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran 'Baegeul' guna meningkatkan pemahaman Pelajar terhadap karakter Hangeul, beberapa saran atau rekomendasi telah diajukan oleh peneliti untuk menjadi pertimbangan dalam penelitian yang akan datang. Saran atau rekomendasi ini tercantum sebagai berikut:

- 1) 'Baegeul' dapat ditingkatkan untuk mengatasi permasalahan lainnya. Sebagai contoh, dukungan mode offline yang terintegrasi dengan penyimpanan otomatis, memungkinkan penggunaan secara bersamaan tanpa kehilangan data.
- 2) Penelitian yang sebanding dapat dilakukan di masa mendatang dengan menggunakan metodologi, model, atau materi pembelajaran yang berbeda. 'Baegeul,' yang dikembangkan dengan menggunakan paradigma ADDIE, dapat digunakan sebagai alat pengajaran alternatif untuk meningkatkan pemahaman Pelajar terhadap pembelajaran bahasa Korea. Oleh karena itu,

diharapkan para pendidik dapat menggunakan multimedia ini dengan berbagai model pengajaran dan metodologi.

Penelitian ini menghasilkan beberapa saran penting untuk pengembangan 'Baegeul' dan penelitian berikutnya, termasuk kemungkinan perluasan fitur offline dan penerapan metode pengajaran yang berbeda. Ini menunjukkan pentingnya terus menerus meningkatkan dan memvariasikan pendekatan dalam pengembangan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman pelajar terhadap bahasa Korea, dengan model ADDIE sebagai kerangka kerjanya.