

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan dijabarkan untuk menjawab setiap butir rumusan masalah sebagai berikut.

1. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa belum ada media pembelajaran yang dapat menampilkan secara utuh tentang huruf Hiragana. Guru membutuhkan inovasi berupa media pembelajaran yang menampilkan cara penulisan huruf Hiragana serta cara pelafalan huruf Hiragana. Kemudian dibutuhkan juga media pembelajaran yang melibatkan teknologi agar pembelajaran menjadi lebih inovatif. Maka dari itu, dikembangkanlah media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis gamifikasi. Penggunaan gamifikasi dibutuhkan untuk menarik perhatian siswa agar dapat lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
2. Rancangan pengembangan program ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan perangkat sesuai dengan kaidah dalam pengembangan sebuah program. Adapun rancangan desain pengembangan program multimedia ini dilakukan sebagai berikut.
  - a. Menyusun GBIM, *storyboard*, *flowchart*, dan RPP sebagai pedoman dalam proses perancangan.
  - b. Mengumpulkan elemen-elemen yang dibutuhkan terkait cara pelafalan dan penulisan huruf Hiragana.
  - c. Membuat elemen-elemen visual yang dibutuhkan pada program multimedia interaktif melalui perangkat lunak Adobe Illustrator.
  - d. Menggabungkan seluruh elemen menjadi satu kesatuan melalui perangkat lunak Construct.
  - e. Melakukan testing terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan.
3. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa program multimedia interaktif layak untuk digunakan dan

dilakukan uji coba. Penilaian ahli materi termasuk dalam kategori “Sangat baik” pada aspek kualitas/ isi materi dan pada aspek kejelasan isi termasuk dalam kategori “Sangat baik”. Sedangkan penilaian ahli media termasuk dalam kategori “Sangat baik” pada aspek komunikasi visual, penilaian pada aspek simbol komunikasi termasuk dalam kategori “Baik” dan pada aspek gamifikasi termasuk dalam kategori “Baik”. Program multimedia interaktif mendapatkan respons positif baik dari guru maupun siswa. Penilaian guru memperoleh hasil bahwa multimedia interaktif termasuk dalam kategori “Sangat baik” pada aspek kualitas/ isi materi dan aspek kejelasan isi. Pada aspek komunikasi visual, simbol komunikasi, dan aspek gamifikasi mendapatkan kategori “Sangat baik”. Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh siswa pada aspek konten/ isi, komunikasi visual, simbol komunikasi, gamifikasi, dan aspek kegunaan memperoleh penilaian yang termasuk dalam kategori “Sangat baik”.

4. Hasil pengujian menunjukkan bahwa program multimedia interaktif memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa dalam memahami huruf Hiragana. Hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan hasil belajar siswa dari rata-rata nilai awal sebesar 89 menjadi 91 serta sebaran nilai menjadi lebih merata kepada semua siswa, yaitu sebanyak 87% siswa berhasil melampaui batas KKM.

## 5.2 Implikasi

Penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah media untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Bahasa Jepang materi pokok Hiragana dengan nama Naruna (Mengetahui Huruf Hiragana). Multimedia interaktif ini dikembangkan sebagai inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jepang materi pokok Hiragana. Diharapkan multimedia interaktif ini dapat membantu siswa dalam memahami huruf Hiragana dalam Bahasa Jepang. Melalui multimedia interaktif ini, siswa dapat mempelajari materi terkait huruf Hiragana mulai dari cara pelafalannya hingga cara penulisannya.

Program ini dapat diakses melalui *website* dengan bantuan seluler maupun laptop/ komputer. Dalam program multimedia interaktif ini, terdapat fitur materi

yang dapat diakses oleh siswa berupa fitur menghafal Hiragana dan menulis Hiragana. Selain itu, multimedia interaktif Naruna juga menyajikan fitur latihan soal yang dapat digunakan siswa untuk melatih pemahaman dasar mengenai huruf Hiragana. Fitur latihan soal ini terdiri dari berbagai jenis soal, yaitu soal isian, soal pilihan, dan *drag and drop*. Dengan adanya program multimedia interaktif ini, siswa akan mendapatkan pengalaman yang lebih menarik dalam pembelajaran huruf Hiragana dengan hanya menggunakan satu media yang utuh.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui berbagai tahapan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan pada pengembangan penelitian selanjutnya antara lain.

1. Bagi Sekolah

Agar dapat melakukan pelatihan untuk para guru dalam memahami cara menggunakan dan mengoptimalkan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

Agar dapat mengintegrasikan dan memperkenalkan multimedia interaktif ini dalam kegiatan pembelajaran huruf Hiragana kepada siswa.

3. Bagi Siswa

Agar dapat menggunakan multimedia interaktif ini secara rutin sebagai alat bantu dalam memperkuat pemahaman pada materi Hiragana.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- c. Hasil dari pengembangan dapat dijadikan suatu penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan program multimedia interaktif dalam memahami huruf Hiragana.

- d. Program multimedia interaktif dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas materi huruf Hiragana agar lebih variatif.

- e. Diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk melatih keterampilan menulis huruf Hiragana sehingga siswa mendapatkan pengalaman baru yang lebih menarik dan berguna.