

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini, peneliti akan menyajikan simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, beserta implikasi, dan rekomendasinya. Penjabaran simpulan, implikasi, dan rekomendasi tersebut disampaikan pada bagian ini.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Perancangan *flashcard* sambung suku kata ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran kosakata bahasa Korea, baik dalam hal menghafal kosakata maupun menambah kosakata baru. Proses perancangan media pembelajaran *flashcard* sambung suku kata interaktif untuk pembelajaran kosakata bahasa Korea dilakukan secara sistematis dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahap awal perancangan didasarkan pada kenyataan bahwa media pembelajaran *flashcard* interaktif untuk pembelajaran bahasa Korea masih sangat terbatas. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang visual *flashcard*, menyusun daftar suku kata, menentukan warna, ukuran, dan konsep permainan yang menarik dan edukatif. Materi suku kata yang digunakan untuk *flashcard* sambung suku kata bahasa Korea untuk pembelajaran kosakata bahasa Korea ini terdapat 35 suku kata utama tanpa konsonan akhir dan 7 konsonan akhir. Data ini didapatkan dengan cara mencari suku kata yang paling banyak terdapat pada suku kata awal dan suku kata akhir pada kata yang memiliki dua suku kata. Walaupun jumlah suku kata yang digunakan berjumlah 35 buah suku kata utama dan 7 buah konsonan, total jumlah kartu yang terdapat dalam permainan ini *flashcard* adalah 60 buah kartu, hal ini dikarenakan untuk

menggenapkan jumlah kartu. Selanjutnya tahap pengembangan dilakukan dengan membuat desain menggunakan aplikasi Canva, mencetak produk, serta menyusun buku saku digital sebagai panduan penggunaan. Pada tahap implementasi *flashcard* diuji coba kepada 43 mahasiswa dan divalidasi oleh ahli media serta ahli materi. Evaluasi dilakukan melalui analisis angket dan wawancara untuk mengetahui bahwa media pembelajaran ini dinilai layak digunakan dengan beberapa saran perbaikan minor dari para ahli dan pengguna. Secara keseluruhan, perancangan media ini berhasil menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, serta mampu membantu pembelajaran kosakata bahasa Korea dengan pendekatan yang menyenangkan.

- 2) Validasi pertama dilakukan kepada ahli media pembelajaran. Secara keseluruhan penilaian dari ahli media pembelajaran untuk *flashcard* ini menunjukkan hasil akhir dengan kategori **“Layak”**. Dilihat dari hasil persentase kelayakan oleh ahli media pembelajaran yang sudah didapatkan dari aspek media pembelajaran sudah tervalidasi layak untuk digunakan. Berdasarkan temuan dari hasil wawancara, ahli materi menyatakan bahwa desain yang sudah bagus. Namun, terdapat beberapa saran perbaikan, khususnya jika *flashcard* ini ditujukan untuk anak-anak, yakni agar ukuran kartu diperbesar dan ditambahkan elemen audio. Meskipun demikian, untuk pengguna dewasa, tampilan visual yang ada sudah dianggap memadai.

Validasi kedua dilakukan kepada ahli materi. Secara keseluruhan penilaian dari ahli materi untuk *flashcard* ini menunjukkan hasil akhir dengan kategori **“Sangat Layak”**. Dilihat dari hasil persentase kelayakan oleh ahli materi yang sudah didapatkan, dari aspek materi sudah tervalidasi sangat layak untuk digunakan. Menurut ahli materi, kartu ini bermanfaat dan tidak memerlukan perbaikan dari segi isi. Namun, disarankan agar *flashcard* dikembangkan dalam tingkatan *chogeup* (초급), *jungeup* (중급), dan *gogeup* (고급).

Validasi terakhir dilakukan kepada mahasiswa dengan menyebarkan angket daring kepada 43 orang mahasiswa, kemudian dilakukan wawancara

kepada 6 orang yang dipilih berdasarkan hasil angket. Secara keseluruhan penilaian dari mahasiswa untuk *flashcard* ini menunjukkan hasil akhir dengan kategori “**Sangat Layak**”. Hal ini menunjukkan bahwa rancangan *flashcard* ini mendapatkan hasil yang positif untuk pembelajaran kosakata bahasa Korea.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang diperoleh, berikut adalah rekomendasi yang dapat dijadikan pedoman untuk pembelajaran maupun penelitian serupa di masa depan.

- 1) Bagi pengajar atau tenaga pendidik, *flashcard* Hansel ini dapat dijadikan media pembelajaran kosakata bahasa Korea yang layak digunakan. Peneliti menyarankan agar *flashcard* Hansel ini dapat digunakan dengan metode pembelajaran yang lebih beragam sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan.
- 2) Bagi mahasiswa, *flashcard* Hansel ini dapat membantu meningkatkan keterampilan bahasa Korea, khususnya dalam pembelajaran kosakata. Media ini juga dapat dimanfaatkan dengan berbagai variasi cara bermain selain metode yang sudah dirancang.
- 3) Bagi peneliti, rancangan ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada jumlah kartu yang tersedia serta keterbatasan waktu dalam melakukan pengelompokan kosakata berdasarkan tingkat kemampuan, yaitu *chogeup* (초급), *jungeup* (중급), dan *gogeup* (고급). Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan agar pada tahap pengembangan selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu untuk menyusun materi yang lebih terstruktur dan sesuai dengan tingkat kemampuan pengguna. Selain itu peneliti merekomendasikan agar tidak hanya meminta tanggapan dari mahasiswa tingkat dasar saja.