

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **1.1 Simpulan**

##### **5.1.1. Simpulan Umum**

Proses untuk Penelitian ini dilaksanakan dengan model penelitian *Design and Development* yang menghasilkan sebuah produk media buku kosakata ilustrasi *digital* yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan buku kosakata ilustrasi *digital* diawali dengan mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk media pembelajaran. Kemudian, semua data dan informasi yang peneliti dapatkan, disusun menjadi rancangan pembuatan media. Setelah melakukan rancangan selanjutnya peneliti melihat media yang serupa untuk dijadikan referensi, dimulai dari pembuatan sketsa, pembuatan ilustrasi kosakata sampai dengan tahap penyatuan ilustrasi dan materi kosakata. Selanjutnya yaitu tahap *expert review* yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi terhadap buku kosakata ilustrasi *digital* yang peneliti telah kembangkan, dilanjutkan dengan uji coba media yang peneliti laksanakan di SMAN 2 Kota Bekasi, yang menghasilkan tanggapan dari para ahli dan pengguna, hasil tanggapan yang didapatkan selanjutnya menjadi bahan evaluasi dan perbaikan untuk peneliti kembangkan lebih lanjut dan dapat dijadikan sebagai rujukan untuk merancang media yang serupa.

##### **5.1.2. Simpulan Khusus**

Simpulan khusus dari hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Buku kosakata ilustrasi merupakan sebuah produk media pembelajaran dengan melalui tahapan : melakukan analisis kebutuhan serta karakteristik peserta didik
2. Menyusun GBIM sebagai rancangan media buku kosakata ilustrasi yang akan dikembangkan oleh peneliti.
3. Mencari referensi produk media yang serupa sebagai acuan dalam mengembangkan media.

Aldy Aflahul Fikri, 2022  
**PENGEMBANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA  
KEGIATAN SEHARI- HARI DALAM BAHASA JEPANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repositori.upi.edu](https://repositori.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

4. Membuat sketsa sebagai dasar pembuatan ilustrasi
5. Menggambar untuk menghasilkan visualisasi dari kosakata menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop
6. Menyatukan materi dan ilustrasi yang sudah dibuat sebelumnya dengan perangkat lunak Adobe Illustrator.
7. Mengatur tata letak agar menjadi produk buku yang utuh dan dapat digunakan.

Dari tanggapan ahli terhadap buku kosakata ilustrasi yang peneliti kembangkan, terdapat respons yang positif dari semua responden dan beberapa saran untuk bahan pertimbangan dalam merevisi produk. Respons responden pada aspek isi materi, kegunaan media, dan konten materi adalah “Sangat baik”, sedangkan saran perbaikan dari ahli yaitu mengganti kosakata yang masih salah dan menambahkan *background* agar ilustrasi dapat lebih menyampaikan arti kosakatanya, masih terdapat pola kalimat yang keliru.

Dari tanggapan pengguna terhadap media buku kosakata ilustrasi *digital* terdapat respons yang cukup positif dari seluruh responden dan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan merevisi produk. Adapun respons terhadap isi materi, desain grafis, dan konten materi adalah “Sangat Baik” sedangkan saran perbaikan dari pengguna pada aspek ini yaitu memberikan warna yang lebih menarik, memperbanyak soal latihan, dan memperbanyak lagi pola kalimat bahasa Jepang.

## 5.2 Implikasi

Penelitian ini menghasilkan berupa produk media pembelajaran yaitu buku kosakata ilustrasi *digital* dengan nama produk *Nichijou no. Koudou*. Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kosakata kegiatan sehari-hari dalam bahasa Jepang dengan cara memberikan ilustrasi untuk menarik minat siswa. Media pembelajaran ini juga diharapkan dapat membantu mengenalkan kosakata kegiatan sehari-hari bahasa Jepang kepada masyarakat umum yang sedang mempelajari bahasa Jepang.

### 5.3 Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti dapat merumuskan beberapa saran yang dapat berguna untuk pihak-pihak yang melaksanakan penelitian serupa, penelitian lanjutan, ataupun penelitian pribadi.

Rekomendasi peneliti tersebut yaitu :

- 1) Hasil dari penelitian dapat dijadikan untuk melakukan penelitian efektivitas pengguna buku kosakata ilustrasi untuk meningkatkan kosakata.
- 2) Buku kosakata ilustrasi ini dapat dikembangkan kembali dengan menggunakan materi dan gambar yang sesuai dengan karakteristik pengguna.
- 3) Materi pada buku bisa lebih diperluas dan tidak pada satu topik saja
- 4) Buku kosakata ilustrasi juga dapat digunakan untuk mata pelajaran bahasa asing lain.
- 5) Diharapkan dicantumkan lagi pola kalimat bahasa jepang dan penggunaan huruf kanji.
- 6) Buku ilustrasi juga dapat dikembangkan dalam bentuk produk media lain yang serupa yaitu *flashcard* untuk menambah daya ingat dalam menghafal.