



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada bagian akhir dari penelitian ini, peneliti akan memaparkan beberapa kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan temuan hasil penelitian. Secara umum, penulis menyimpulkan bahwa Visual Novel merupakan metode yang mempengaruhi tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa. Secara lengkap, kesimpulan ini peneliti jelaskan lebih lengkap sesuai dengan kajian rumusan masalah yang peneliti bahas di awal penelitian ini sebagai berikut :

1. Signifikansi perbedaan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan setelah pengulangan materi oleh pengajar berdasarkan hasil tes Visual Novel pertama dan telah sesuai dengan hipotesis yang diterima.
2. Dari hasil analisis rekapitulasi total nilai rata-rata yang peneliti lakukan, peneliti mendapatkan hasil yang menunjukkan menunjukkan bahwa nilai rata-rata akhir dari hasil uji Visual Novel menurut interval skor berakhir “Sangat Tinggi” sehingga dapat disimpulkan bahwa dampak yang diberikan kepada pembelajaran siswa sangat baik.
3. Hasil validasi yang dilakukan melalui penilaian kuantitatif dari pengajar menunjukkan hasil bahwa Visual Novel pada penelitian ini “Sangat Baik”.

Maka dari itu, dari kesimpulan di atas peneliti dapat mengambil keputusan bahwa penelitian ini berhasil dilaksanakan dan bermanfaat bagi siswa dan pengajar dalam kegiatan belajar-mengajar di tempat kursus bahasa Jepang Shinjuku Nihongo Academy.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti bermaksud untuk menyampaikan saran yang diharapkan dapat membantu dan bermanfaat bagi lembaga maupun penelitian yang akan dilakukan kedepannya. Saran yang peneliti sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Pihak Lembaga

Seperti yang dapat dilihat dari penelitian ini, Visual Novel yang dirancang dapat membantu kegiatan belajar-mengajar bahasa Jepang. Rekomendasi yang dihasilkan oleh Visual Novel tersebut terbukti dapat membantu pengajar untuk mengulas materi yang telah diajarkan pada pertemuan selanjutnya sehingga peneliti harap lembaga terus menggunakan Visual Novel ini kepada kelas-kelas baru sebagai latihan dalam bahasa Jepang.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Adapun beberapa saran yang peneliti harap dapat membantu peneliti yang tertarik akan tema Visual Novel dalam pembelajaran bahasa Jepang, diantaranya :

- a. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengkaji masalah yang lebih spesifik baik tentang bahasa Jepang maupun Visual Novel yang menjadi instrumen penelitian ini. Hal spesifik yang dimaksud adalah pemecahan materi seperti perubahan bentuk kata, *kanji*, perubahan pola kalimat, dan lain-lain.
- b. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan Visual Novel dengan tema edukasi bahasa Jepang ini pada cakupan yang lebih luas sehingga sampel yang didapatkan lebih banyak serta dampak yang didapatkan tidak hanya pada sebuah instansi saja.