

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran yang dirancang oleh penulis memiliki tujuan untuk meningkatkan bahasa Jepang yang telah ataupun yang ingin di pelajari oleh semua warga masyarakat karena di dalam media pembelajaran huruf **hiragana** dan **katakana** yang dirancang oleh penulis memiliki penulisan dalam kanji, romanji, hiragana maupun katakana, beserta terjemahannya dalam bahasa Inggris.

Selain para pengguna media pembelajaran dapat mengetahui kosa kata yang digunakan dalam pembelajaran media kartu atau *Flash card*, pengguna juga belajar mengetahui huruf-huruf yang ada pada penulisan huruf **hiragana** dan **katakana** dikarenakan penulis merancang dengan menentukan pola kosa kata berdasarkan huruf depan yang diambil untuk menjadi nama utama media kartu atau *Flash card*.

Para pengguna media pembelajaran huruf hiragana dan katakana juga dapat melakukan sesi permainan kecil yang telah disediakan dalam media pembelajaran, yang di dalamnya penulis merancang dengan membedakan 2 permainan, yaitu permainan hiragana dan katakana.

Dapat disimpulkan bahwa para pengguna media pembelajaran, dengan menggunakan media *Flash card*, akan mudah untuk memahami penggunaan huruf hiragana dan katakana dalam bahasa Jepang, serta memudahkan pengguna untuk menghafalkan huruf hiragana dan katakana yang ada.

4.2 Saran

Media pembelajaran huruf **hiragana** dan **katakana** bahasa Jepang, bukanlah satu-satunya media pembelajaran yang disediakan untuk menunjang pendidikan anak-anak di Indonesia. Di era globalisasi ini, terdapat berbagai jenis media pembelajaran bahasa Jepang yang ditawarkan oleh para perancang lainnya agar para pengguna dapat menggunakannya dan juga dapat memperoleh ilmu yang diinginkan.

Rancangan media pembelajaran yang dirancang penulis kemungkinan masih belum memadai untuk pembelajaran tingkat lanjutan dan ada baiknya apabila para pengguna dapat meneruskan pembelajaran selanjutnya dengan menggunakan media pembelajaran yang ditawarkan oleh para perancang lainnya yang dapat di akses menggunakan internet maupun menggunakan *mobile phone*.