BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1) Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa "trilingual flashcard" UCHI yang memuat kosakata *Uchinaaguchi*, bahasa Jepang, dan bahasa Indonesia dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* Borg & Gall yang disederhanakan menjadi delapan tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji lapangan awal, revisi produk utama, uji lapangan operasional, revisi produk akhir, serta diseminasi dan implementasi. Produk yang dikembangkan terdiri atas 50 kartu kosakata, lembar panduan permainan, dan kemasan produk yang dirancang dengan mengangkat identitas visual budaya Okinawa melalui motif Bingata.
2) Berdasarkan hasil uji lapangan awal dan uji lapangan operasional, "trilingual flashcard" UCHI dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran kosakata *Uchinaaguchi*. Hasil penilaian validator menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan materi, desain, dan panduan permainan. Selain itu, hasil tanggapan dari 32 responden menunjukkan bahwa produk memperoleh penilaian yang sangat baik pada aspek materi, desain, panduan permainan, dan kepraktisan. Dengan demikian, "trilingual flashcard" UCHI dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran sekaligus sebagai media pengenalan bahasa dan budaya Okinawa.

5.2 Saran

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, terutama dalam proses pengumpulan data mengenai bahasa *Uchinaaguchi*. Keterbatasan tersebut meliputi minimnya referensi yang tersedia secara daring, terbatasnya kamus *Uchinaaguchi*

yang dapat diakses dengan mudah, serta kesulitan dalam menemukan narasumber yang masih aktif menggunakan *Uchinaaguchi* dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memanfaatkan sumber data yang lebih beragam, misalnya melalui pengumpulan data secara langsung di Okinawa atau dengan bekerja sama dengan penutur asli *Uchinaaguchi* sehingga informasi yang diperoleh menjadi lebih komprehensif dan akurat. Selain itu, penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan materi pembelajaran dengan menambahkan kosakata, ungkapan, maupun aspek budaya Okinawa yang belum tercakup dalam penelitian ini.

Pengembangan media pembelajaran juga dapat diarahkan pada bentuk yang lebih inovatif dan interaktif, seperti media digital atau aplikasi pembelajaran, sehingga mampu menjangkau lebih banyak pengguna serta meningkatkan minat masyarakat dalam mempelajari bahasa *Uchinaaguchi* sebagai salah satu warisan budaya Okinawa.