

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *Shoichi* dibuat dengan menggunakan software *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CC*, *Paint Tool SAI* sebagai software pendukung dalam pembuatan gambar. Terdapat delapan langkah dalam pembuatan media pembelajaran *Shoichi*, yaitu: (1) membuat rancangan media; (2) membuat desain media; (3) membuat desain karakter; (4) mengimport desain media ke dalam *flash*; (5) membuat animasi; (6) membuat button; (7) menambahkan *ActionScript*; dan (8) menambahkan musik penutup.
2. Untuk mengoperasikan media *Shoichi* terdapat beberapa tahap, yaitu: (1) masukan CD *Shoichi* ke dalam CD/DVD room; (2) buka drive CD/DVD dan double click media *Shoichi* hingga muncul menu *loading* atau tampilan media *Shoichi*; (3) arahkan kursor ke arah *Press To Start* dan klik button tersebut agar masuk ke dalam menu utama; (4) tekan button *About* jika ingin melihat data penulis, langkah-langkah penggunaan media *Shoichi*, dan sumber data media *Shoichi*; (5) tekan button materi jika ingin memulainya, akan ada tampilan lima menu pilihan berupa materi dari bab 1 sampai bab 5 yang terdiri dari *kaiwa* dan *shitsumon*.

3. Hasil tanggapan responden terhadap media *Shoichi* adalah sebagai berikut:
 - a. Berdasarkan kuesioner tertutup , secara keseluruhan responden menyatakan bahwa media *Shoichi* termasuk ke dalam interval cukup baik dan sangat baik dari segi materi dan tampilan media dengan nilai kriterium berjumlah 989 pada *rating scale*. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media *Shoichi* adalah baik.
 - b. Berdasarkan hasil kuesioner terbuka, responden mempunyai keinginan untuk menggunakan media *Shoichi* sebagai media pembelajaran *dokkai* untuk mahasiswa tingkat dasar/pemula.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, penulis ingin menyampaikan beberapa saran kepada pembaca yakni:

1. Bagi pengajar ada baiknya menggunakan media *Shoichi* dalam proses mengajar agar mahasiswa tidak merasa jenuh ketika mempelajari bahasa *Jepang* khususnya *dokkai*.
2. Bagi pelajar/mahasiswa ada baiknya menggunakan media *Shoichi* untuk menunjang proses belajar. Hal ini bertujuan agar dalam proses pembelajaran mahasiswa/pelajar tidak merasa jenuh dan bosan ketika mempelajari bahasa *Jepang* sekaligus melatih kreativitas belajar dan motivasi belajar khususnya dalam hal membaca.
3. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, sebaiknya dapat mengembangkan kekurangan yang terdapat dalam media *Shoichi* berdasarkan saran yang diberikan responden.