

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan bahwa :

- a. Media *Shokyuuto* dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* dan *Adobe Photoshop CS6* sebagai *software* pendukung dalam pembuatan media. Terdapat tujuh langkah dalam pembuatannya yaitu: (1) membuat kerangka media; (2) membuat desain media; (3) memasukan desain media ke dalam *Flash*; (4) membuat dan menyusun *scene* (4) membuat *button* dan *movie clip*; (5) membuat animasi; (6) menambahkan *ActionScript*.
- b. Dalam pengoperasian media *Shokyuuto* tahap pertama yang harus dilakukan yaitu: (1) masukkan *CD Shokyuuto* ke dalam *CD/DVD rom*; (2) klik dua kali pada *SHOKYUUTO.exe* hingga muncul *opening* atau tampilan media *Shokyuuto*; lalu (3) klik *start button* yang berupa logo UNIKOM agar masuk ke dalam tampilan menu utama media *Shokyuuto*.
- c. Berdasarkan hasil kuesioner tertutup, secara keseluruhan responden menyatakan bahwa media *Shokyuuto* termasuk ke dalam interval cukup baik dan sangat baik dari segi materi serta tampilan media dengan nilai kriterium berjumlahkan 957 pada *rating scale*. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media *Shokyuuto* adalah baik

d. Berdasarkan hasil kuesioner terbuka, media *Shokyuuto* cukup efektif untuk bisa digunakan di kelas dan materi pembelajaran yang sesuai untuk disampaikan ke mahasiswa di tingkat satu dengan gambar yang menarik dan tata cara penyampaian yang cukup jelas, mahasiswa pun bisa belajar sendiri di rumah, lalu secara keseluruhan dari warna dan penulisan huruf *hiragana* dalam media sudah bagus. *Kotoba* dan *bunpou* juga sesuai dengan buku referensi dan soal latihan yang cukup, tetapi masih ada beberapa kesalahan dalam penjelasan (*typo* dan lain-lain) di materi *bunpou*, sehingga mahasiswa kesulitan dalam memahami cara penggunaan pola kalimat.

## 5.2 Saran

Pemanfaatan media *Shokyuuto* sebagai sarana pendamping dalam kegiatan belajar menjadi salah satu metode untuk merangsang minat pada pembelajaran bahasa Jepang. Diharapkan mahasiswa Program Studi Sastra Jepang UNIKOM dapat lebih aktif dalam mengembangkan media-media pembelajaran lainnya untuk perkembangan di dalam dunia pendidikan.

Penulis berharap kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan *Shokyuuto* ini agar lebih sempurna dan lebih baik lagi, dari segi konten, desain maupun materi sehingga para pembelajar bahasa Jepang dapat menggunakan *Shokyuuto* pada tingkat selanjutnya.