

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

- 1) Media pembelajaran alternatif *Nihonshuukyou* dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6* dan menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0*. Tahapan-tahapan membuat media *Nihonshuukyou* meliputi membuat rancangan media, membuat media ke dalam *Adobe Flash Professional CS6*, membuat *scene*, *import* objek, membuat *button*, dan menambahkan *ActionScript*. Mengoperasikan *Nihonshuukyou* sangatlah mudah. Saat pengguna menekan tombol *play* maka akan langsung pada tampilan *main menu* dan bisa memilih membaca materi, mengerjakan soal-soal *quiz*, dan juga bisa melihat informasi tentang media *Nihonshuukyou* dan pembuat pada *menu about*.
- 2) Berdasarkan tanggapan responden terhadap media *Nihonshuukyou* melalui kuesioner tertutup. Nilai ideal yang didapatkan dari hasil seluruh kuesioner tertutup adalah 1009, yang mana jika dimasukkan ke dalam skala *likert*, dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan seluruh pertanyaan yang terdapat pada kuesioner tertutup dengan persentase sebesar 84,08%.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, penulis ingin memberikan saran sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran yang dibuat sebaiknya dapat dioperasikan menggunakan perangkat lain selain komputer, contohnya *Android*.
- 2) Fokus pembahasan diharapkan bisa dikembangkan lebih luas lagi mengenai unsur-unsur kebudayaan lainnya.
- 3) Uji coba media pembelajaran sebaiknya dilakukan dalam cakupan yang lebih luas dan dilakukan wawancara langsung untuk memperkuat penelitian.