

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

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

1. Media *DoTa* dibuat dengan menggunakan *software Corel Draw 2019* dan *Adobe Flash CS6*. Pembuatan media interaktif *DoTa* terdiri dari beberapa langkah yaitu, membuat rancangan media, membuat desain media, membuat *flash project* pada *Adobe Flash CS6* menggunakan *ActionScript 2.0*, mengimport audio dan desain ke *library*, membuat *layer* dan *scene*, membuat animasi, membuat tombol, serta menambahkan *ActionScript* pada *frame*, *object* dan tombol.
2. Berdasarkan hasil tanggapan responden terhadap media *DoTa*, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *DoTa* menarik, interaktif, dapat dioperasikan, sesuai dengan materi yang dipelajari dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran *dokkai*. Kuesioner terbuka yang dibagikan penulis mendapat tanggapan yang baik dari responden mengenai penggunaan media interaktif *DoTa* sebagai media pembelajaran *dokkai* serta responden memberikan saran dalam pengembangan media interaktif *DoTa* agar lebih baik dan sempurna.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, penulis ingin memberikan saran kepada peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Melaksanakan uji coba media dengan cakupan yang lebih luas sehingga dapat ditemukan keefektifan penggunaan media *DoTa* untuk pembelajar bahasa Jepang secara umum.
2. Pengembangan serta penambahan fitur dalam media ini diharapkan mampu lebih menarik dan bermanfaat. Tidak hanya fitur, pengembangan desain, serta penggunaan *software* lain pun seperti *Unity* sangat disarankan guna kebebasan pengembangan media sehingga lebih baik lagi.
3. Penggunaan buku sumber penelitian yang tidak hanya dikhususkan untuk pembelajar dasar tetapi juga untuk tingkat mahir sehingga media dapat digunakan dan berguna bagi seluruh tingkat pembelajaran dari level dasar sampai mahir.
4. Menambahkan materi pendukung yang dapat melengkapi media pembelajaran *dokkai* agar lebih sempurna, seperti penambahan materi pola kalimat, kosakata, serta kanji.
5. Penggunaan metode penelitian lain sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat memiliki validitas yang lebih baik.