

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

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

1. Media *Goiizu* sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar dibuat dengan bantuan *software Adobe Flash CS6* dan menggunakan bahasa pemrograman berupa *ActionScript 2.0*. Tahapan yang dilakukan dalam pembuatan media *Goiizu* adalah membuat rancangan media, membuat desain media, membuat *project* media ke dalam *Adobe Flash CS6*, mengimport desain dan audio ke dalam *Adobe Flash CS6*, membuat *layer* dan *frame*, membuat animasi pembuka, membuat tombol, dan menambahkan *ActionScript 2.0*. Dalam pengoperasian media tergolong cukup mudah, yakni buka file media *Goiizu* lalu lakukan *double* klik, tunggu hingga animasi muncul. Kemudian, klik logo *stick* untuk masuk ke menu utama. Dalam menu utama terdapat menu petunjuk, materi, *quiz*, dan profil pembuat media *Goiizu*.
2. Berdasarkan hasil dari tanggapan responden mengenai media *Goiizu* melalui kuesioner tertutup, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Goiizu* memiliki nilai ideal sebesar 895, jika dimasukkan ke dalam *rating scale* berada pada garis kategori interval setuju dan sangat setuju,

tetapi lebih mendekati kategori setuju. Artinya responden setuju seluruh pertanyaan yang terdapat pada kuesioner tertutup mengenai media *Goiizu*. Nilai persentase untuk media *Goiizu* adalah 89,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Goiizu* tergolong ke dalam kriteria kelayakan “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Kuesioner terbuka mendapat berbagai tanggapan, secara umum media *Goiizu* dikatakan menarik dan dapat menjadi sebuah media pembelajaran interaktif untuk kosakata bahasa Jepang, serta responden memberikan saran dalam pengembangan media *Goiizu* agar lebih menarik dan lebih baik.

5.2. Saran

Setelah melakukan penelitian ini, penulis ingin memberikan saran kepada peneliti selanjutnya, sebagai berikut.

1. Dalam melakukan uji coba media sebaiknya memiliki waktu semaksimal mungkin sehingga mendapatkan lebih banyak responden.
2. Memanfaatkan keadaan sebaik mungkin dalam melakukan penelitian uji coba media baik secara tatap muka maupun pertemuan *online* agar mendapatkan data yang lebih bervariasi.
3. Media dapat dibuat menggunakan bantuan *software* lain yang mendukung pengoperasian media menggunakan perangkat lain selain komputer, seperti *android* dan *IOS*, sehingga media akan lebih praktis.
4. Menambahkan lebih banyak jenis kosakata bahasa Jepang yang dapat melengkapi media *Goiizu* agar lebih sempurna.

5. Penggunaan metode penelitian lain dapat dilakukan guna mendapatkan hasil penelitian yang memiliki validitas yang lebih baik dan sempurna.