

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

1. Pembuatan media *Bunpou Manabou* berupa video animasi berbasis dua dimensi sebagai media pembelajaran tata bahasa dalam bahasa Jepang tingkat N5 dibuat menggunakan *software OBS Studio* dengan mengikuti tahapan pada metode *Luther*. Tahap awal dalam pembuatan media yaitu merancang konsep, perancangan dan pembuatan aset dengan *software Ibis paint, Adobe Photoshop CS6, Live2D, dan Power Point*. Isi materi pada media *Bunpou Manabou* menyajikan audio cara penggunaan, contoh kalimat, dan ilustrasi untuk membantu penonton memahami dan mengingat tata bahasa.
2. Tanggapan responden mengenai media *Bunpou Manabou* membuktikan bahwa media tersebut layak dijadikan media pembelajaran dengan nilai indikator kuesioner sejumlah 84,6%. Media pembelajaran *Bunpou Manabou* mendapat respon positif dari responden mengenai kesesuaian materi, tampilan dan audio media, juga manfaatnya yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, responden memberikan saran dan masukan yang membangun agar media *Bunpou Manabou* bisa menjadi media yang lebih baik lagi ke depannya.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian ini, ada beberapa saran yang ingin diberikan kepada peneliti selanjutnya yaitu:

1. Pemanfaatan waktu dilakukan semaksimal mungkin agar dapat membuat media dengan materi yang lebih banyak.
2. Memperbanyak responden untuk mengolah data.
3. Menambahkan lebih banyak contoh kalimat mengenai materi yang digunakan pada media.
4. Menambahkan aset tangan terhadap karakter agar animasi pada karakter terlihat lebih hidup.
5. Lebih memperhatikan perihal spasi kata dan *red outline* yang biasa muncul dengan sendirinya ketika mengetik.
6. Lakukan *point of view* pada kata atau kalimat yang sedang dijelaskan pada gambar agar apa yang berusaha disampaikan akan jadi lebih jelas.
7. Perhatikan perihal *grid system* dan konsistensi layar.