

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Pembuatan video *Virtual Moji Learning* dilakukan dengan menggunakan beberapa *software* pendukung seperti Vroid, VSeeFace, Blender 3D, dan *Adobe Premiere Pro* dengan mengikuti tahapan pada metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Tahapan yang dilakukan dalam pembuatan video *Virtual Moji Learning* adalah membuat konsep video, membuat rancangan, membuat aset, *motion recording* untuk karakter virtual yang digunakan dan yang terakhir tahap *editing*. Proses *editing* dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Premiere Pro*. Video *Virtual Moji Learning* terdiri dari 4 bagian, yaitu opening, penjelasan materi, kuis, dan ending.
2. Tanggapan responden mengenai video *Virtual Moji Learning* menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut mendapatkan nilai persentase 84,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video *Virtual Moji Learning* tergolong ke dalam kriteria kelayakan “layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Responden juga memberikan beberapa saran dalam pengembangan video *Virtual Moji Learning* agar menjadi lebih baik.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, penulis ingin memberikan saran kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti bidang yang sama, yaitu:

1. Penggunaan animasi karakter bisa lebih dikembangkan lagi agar membuat video menjadi lebih menarik dan tidak kaku.
2. Menambahkan materi pendukung yang dapat melengkapi media pembelajaran agar lebih baik, seperti penambahan materi kanji N4 dan N3.