

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Media *Kikimashou* dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash CC 2015* dengan menggunakan pemrograman *ActionScript 3.0* dan untuk proses pembuatan tampilan, karakter dan beberapa komponen aplikasi, *Corel Draw* dipilih sebagai perangkat pendukung karena memiliki fitur *editing* desain yang lengkap.
2. Untuk mengoperasikan media *Kikimashou* cukup mudah karena menggunakan tombol navigasi yang digunakan seperti tombol *next*, *back*, dan *home* adalah tombol yang umum digunakan dalam aplikasi manapun.
3. Hasil penilaian dari responden menunjukkan bahwa media *Kikimashou* sangat menarik. Oleh karena itu, media *Kikimashou* dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran *Shokyuu Choukai* dengan tampilan media yang menarik, pembahasan yang mudah untuk dipahami, dan mudah untuk dioperasikan.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, penulis ingin menyampaikan beberapa saran kepada pembaca.

1. Bagi pengajar maupun pembeajar bahasa Jepang disarankan agar menggunakan media *Kikimashou* dalam proses belajar mengajar. Hal ini bertujuan agar dalam proses pembelajaran siswa tidak mudah bosan dan termotivasi untuk belajar.
2. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, sebaiknya dapat menyempurnakan kekurangan yang terdapat dalam media *Kikimashou* berdasarkan saran yang diberikan oleh responden.