BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis, maka kesimpulan adalah sebagai berikut :

1. Dalam proses pembuatan multimedia *Gakuchi* 3sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/Sederajat, penulis menggunakan *Adobe Flash CS*6 dan *Adobe Photoshop CS*5. Pada proses pembuatan media terdapat enam langkah, yaitu : (1) membuat kerangka media; (2) membuat desain media; (3) meng*import* desain ke dalam *Adobe Flash CS*6; (4) membuat animasi; (5) membuat *button*; (6) pemrograman.
2. Dalam proses pengoperasian multimedia *Gakuchi* 3 sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/Sederajat, yaitu : (a) Masukan CD media ke dalam CD/DVD Room yang terdapat pada komputer; (b) Buka drive CD/DVD lalu pilih format (.exe) atau (.swf); (c) double klik pada format yang dipilih dan media secara otomatis dapat berjalan; (d) setelah itu, akan muncul tampilan awal berupa logo Unikom. Klik logo tersebut; (e) setelah logo Unikom di klik, akan muncul tiga menu utama yaitu *about, benkyou, test* dan *setting*; (f) pada pilihan *About* berisi mengenai biodata penulis, pengertian *Gakuchi 3*, ucapan terimakasih, dan list alamat *web* yang penulis gunakan untuk

mengambil gambar dan suara; (g) tombol *benkyou* berisi tentang menu-menu dari bab 14 - bab 20; (h) Jika salah satu bab diklik, maka akan muncul menu kosa kata, pola kalimat, percakapan, dan latihan per-bab; (i) *Buttontest*, berisi tiga puluh soal yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu *fukushuu* 1, *fukushuu* 2 dan *fukushuu* 3; (j) tekan *button* bertanda "X" yang terdapat di sudut kanan atas untuk menutup tampilan media.

3. Tanggapan responden terhadap penggunaanmultimedia *Gakuchi 2* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/Sederajat adalah sebagai berikut:
   a. Untuk angket tertutup, nilai yang dihasilkan adalah 543, artinya menurut *rating scale* berada pada posisi diantara predikat "cukup baik" dan "sangat baik" bahkan mendekati nilai maksimum yakni 600 (sangat baik) daripada 450 (cukup baik), berarti dapat dikatakan bahwa**multimedia *"Gakuchi 3"* sebagai media alternatif pembelajaran utuk pelajar kelas X SMA/Sederajat.**
   b. Untuk hasil angket terbuka, **seluruh responden berkeinginan menggunakan multimedia Gakuchi 3 untuk mengajar bahasa Jepang**, karena dinilai: (1) dapat dijadikan alat bantu untuk latihan mandiri bagi kelas X, lintas minat dan peminatan bahasa; (2) alat bantu belajar yang sangat menarik karena terdapat suara dalam kosakata dan kaiwa, serta pola kalimat yang mudah dimengerti; (3) dapat membantu kegiatan belajar mengajar dan sesuai dengan kurikulum 2013; (4) menarik dan interaktif terdapat soal latihan yang langsung dapat

diketahui skor nilainya.Dari beberapa alasan angket terbuka yang dikemukakan responden, dapat diketahui bahwa multimedia *Gakuchi* 3 selain dapat digunakan oleh pengajarjuga dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri.

5.2 Saran

1. Bagi para pengajar diharapkan dapat menggunakan dan memanfaatkan multimedia*Gakuchi* 3 sebagai media alternatif dalam membantu proses pembelajaran bahasa Jepang.
2. Diharapkan dengan adanya multimedia*Gakuchi* 3 ini dapat membantu para pembelajar untuk lebih cepat memahami dan bersemangat dalam proses belajar bahasa Jepang.
3. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan kekurangan-kekurangandari hasil penelitian ini sesuai dengan saran dari para pengajardan mengembangkan multimedia *Gakuchi* 3 ini agar menjadi lebih baik.