BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasar pada penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis, maka kesimpulannya adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan multimedia *Gakuchi 2* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/Sederajat dikerjakan penulis dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak *Adobe Flash CS6* sebagai aplikasi utamanya. Disamping itu, penulis dibantu dengan aplikasi perangkat lunak *Adobe Photoshop CS6* sebagai aplikasi penunjang pembuatan multimedia *Gakuchi 2.* Dalam proses pembuatan multimedia *Gakuchi 2*, terdapat langkah-langkah sebagai berikut:
    a. Perancangan media
    b. Penentuantema dan pembuatan desain media
    c. Persiapan materi, soal latihan, dan soal angket
    d. *Import* gambar dan *sound* ke *Adobe Flash CS6*
    e. Pembuatan animasi
    f. Pembuatan*button*
    g. Penyisipan*action script*.
    h. Pengubahan media ke format *.exe*

2. Pengoperasian multimedia *Gakuchi 2*sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas X SMA/Sederajat adalah sebagai berikut:
    a. *Double* klik aplikasi multimedia *Gakuchi 2.exe*
    b. Setelah itu, akan muncul tampilan awal berupa logo Unikom. Klik logo tersebut.
    c. Setelah logo Unikom di klik, akan muncul tiga menu utama yaitu *about, lesson,* dan *test.*
    d. Pada pilihan *About* berisi mengenai biodata penulis, pengertian *Gakuchi 2*, ucapan terimakasih, dan list alamat *web* yang penulis gunakan untuk mengambil gambar dan suara.
    e. Tombol *Lesson* berisi tentang menu-menu dari bab 7 hingga bab 13.
    f. Jika salah satu bab diklik, maka akan muncul menu kosa kata, pola kalimat, percakapan, dan latihan per-bab.
    g. *Button* utama terakhir adalah *test*, berisi dua puluh soal yang dibagi menjadi dua bagian yaitu *fukushuu* 1 dan *fukushuu* 2.
    h. Tanda "X" berwarna merah dibuat untuk mempermudah akses jalan keluar dari *Gakuchi 2*.
3. Tanggapan pengajar terhadap penggunaan multimedia *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 547, artinya menurut *rating scale* berada pada posisi diantara predikat "cukup baik" dan "sangat baik". Namun karena nilai 547 lebih mendekati nilai 600 (sangat baik) daripada 450 (cukup baik), dengan demikian dapat dikatakan bahwa **multimedia "*Gakuchi 2*" sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang utuk pelajar kelas X SMA/Sederajat.**

b. ***Pengajar berkeinginan untuk menggunakan multimedia Gakuchi 2 untuk mengajar bahasa Jepang***, karena dinilai: (1)Cocok digunakan sebagai alat bantu belajar bahasa Jepang khususnya kelas X SMA/SMK sederajat karena menarik dan interaktif.(2) Lebih menarik minat siswa dalam belajar bahasa Jepang dengan adanya tampilan gambar dan suara.(3) Pembahasan di dalamnya komplit yang diawali dengan kosa kata, pola kalimat, percakapan, dan latihan soal, latihan kosa kata, latihan pola kalimat, contoh kalimat, dan contoh percakapan.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian mengenai multimedia *Gakuchi 2*, penulis menyarankan:

1. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis, hendaknya menyempurnakan kekurangan-kekurangan dari hasil penelitian ini sesuai dengan saran dari para pengajar. Dan disarankan untuk lebih

menarik, lebih interaktif, dan lebih inovatif dari penelitian *Gakuchi* maupun penelitian sebelum ini (*Katana Learning*).

2. Bagi pengajar bahasa Jepang, baiknya multimedia *Gakuchi 2* ini dapat digunakan dalam proses belajar di kelas. Selain itu, penulis tetap ingin diberikan saran-saran yang bersifat membangun untuk perbaikan multimedia *Gakuchi 2*.