BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian, penulis dapat menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

1) Di dalam proses pembuatan *Shok-Kai*, penulis melakukan beberapa tahap. Dimulai dari tahap perancangan sampai pembuatan animasi dan efek-efek. Pembuatan *Shok-Kai* ini dilakukan dengan program Macromedia Flash Professional 8 dan didukung juga oleh Adobe Photoshop.
2) Saat *user* ingin mengoperasikan *Shok-Kai, user* hanya tinggal memasukkan CD *Shok-Kai* tersebut kedalam CD/DVD Rom di Komputer. Selanjutnya pada tampilan *Shok-Kai*, *user* akan diberikan beberapa menu seperti **Prakata, Kotoba, Kaiwa, Referensi** dan **Credit.** *User* hanya tinggal mengklik pada bagian yang ingin dilihat atau dipelajari. Di dalam *Shok-Kai* ini juga *user* diberikan kemudahan, karena pada setiap **Kotoba** dan **Kaiwa** terdapat arti berikut pelafalannya.
3) Setelah melakukan penelitian terhadap tampilan dan penggunaan *Shok-Kai* melalui angket, penulis memperoleh hasil bahwa kedua angket yang digunakan sebagai instrumen peneltian adalah **valid**. Sedangkan untuk tampilan dan penggunaan *Shok-Kai* secara keseluruhan, pada *rating scale*

nilai kriterium kedua angket menunjukkan hasilnya adalah **baik.** *User* menganggap *Shok-Kai* dapat dianggap sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar. Selain menggunakan angket, penulis juga menggunakan teknik wawancara dengan hasil bahwa *Shok-Kai* sudah dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang baik dengan segala kelebihan yang terdapat di dalam *Shok-Kai* itu sendiri. Disamping penulis harus melakukan revisi produk pada bagian suara *native speaker* yang dianggap sebagian kecil *user* tidak terdengar.

6.1 Saran

Dengan memperhatikan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis menyarankan sebagai berikut :

1) Agar *Shok-Kai* dapat digunakan sebagai media pembelajaran di rumah bagi para *user (*siswa) di rumah dan juga dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang di Sekolah bagi para pengajar.
2) Bagi para peneliti lain, mungkin dapat melakukan penlitian mengenai ke efektivitasan dari penggunaan terhadap hasil belajar *user* melalaui *Shok-Kai*.