BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

1.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah penulis lakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Dalam proses pembuatan media terdapat lima tahapan yaitu: (a) Membuat desain media: (b) Mengimport desain ke dalam *Adobe Flash CS3 Professional*: (c) Penataan dan membuat animasi: (d) Pembuatan alur media: (e) Pemrograman
2. Cara pengoperasian media "*HYAKUGO*" adalah dengan tahapan sebagai berikut:
   a. Buka isi CD dalam *windows explorer*.
   b. Install font untuk tampilan teks yang lebih baik
   c. *Install* "*HYAKUGO*" ke dalam komputer.
   d. Setelah "*HYAKUGO*" selesai ter-*install,* secara otomatis program akan langsung dijalankan.
3. Berdasarkan tanggapan respon secara keseluruhan mengenai tampilan dan penggunaan "*HYAKUGO*" dapat dikatakan sebagai media interaktif pembelajaran *kanji* N5 karena telah memenuhi karakteristik media dalam multimedia pembelajaran yang diutarakan oleh Samodra dalam blognya http://www.didikwirasamodra.wordpress.com yaitu (1) Memiliki lebih

dari satu media yang disatukan dalam satu media, misalnya menggabungkan media audio dan visual; (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk merespon pengguna; (3) Bersifat mandiri, dengan kata lain media tersebut dapat dioperasikan dengan mudah tanpa ada bantuan dari orang lain.

Selain itu "*HYAKUGO*" memenuhi kriteria sebagai multimedia interaktif yang sesuai dengan pendapat Thorn (2006) dalam Samodra (2008) yaitu: (1)Kemudahan Navigasi; (2) Kandungan kognisi (isi materi); (3) Presentasi informasi; (4) Integrasi media; (5) Artistik dan estetika; (6) Fungsi secara keseluruhan.

1.2 Saran

Setelah melakukan penelitian tentang *kanji*, ada beberapa saran yang penulis ingin sampaikan kepada pembaca:

a. Bagi mahasiswa yang sedang mempelajari *kanji*, *kanji* yang sudah pernah dipelajari sebisa mungkin untuk sering digunakan agar tidak cepat lupa. Semakin sering kita memakai suatu *kanji*, menjadikan kita selalu ingat *kanji* tersebut. Dengan menggunakan media yang penulis buat, dapat digunakan sebagai latihan untuk mengingat *kanji* bagi mahasiswa yang sedang mempelajarinya.
b. Bagi pengajar bahasa Jepang ada baiknya dalam penyampaian suatu materi pelajaran disampaikan melalui multimedia. Hal ini bertujuan untuk menghilangkan kesan bosan pada pembelajar dan menimbulkan minat atau semangat dalam belajar.