# BAB V

# PENUTUP

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis akhirnya dapat menarik kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *"Tanoshiku Aisatsu"* ini dibuat menggunakan program *Macromedia Flash Pro-8*, didukung pula dengan program *Format Factory* dan *Any Video Converter Profesional* untuk memasukkan video, dan semua data kemudian di-*back up* kedalam *Compact Disk* (CD). Proses pembuatannya dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu :
   a. Merancang media
   b. Mengumpulkan materi aisatsu
   c. Membuat video
   d. Membuat media
      - Memasukkan objek gambar dan suara kedalam *library*
      - Memasukkan video yang sebelumnya sudah diubah dalam format *flv*
      - Membuat tampilan awal
      - Membuat tombol *button* yang bertuliskan *open*
      - Membuat tampilan menu
      - Memasukkan musik/ *sound background* pada menu

- Mengganti kursor asli dengan kursor buatan
- Membuat tampilan pengertian aisatsu
- Membuat tampilan materi
- Membuat tampilan isi materi
- Membuat tampilan profil
- Membuat tampilan kuis
- Membuat tampilan skor
- Memberi action script pada tombol exit
- Mem-*publish* media dalam format exe
- Memback up media pada CD

2. Cara pengoperasian media pembelajaran *"Tanoshiku Aisatsu"* sangat mudah, yaitu cukup dengan memasukkan CD pada CD *Room*, kemudian install media tersebut, dan setelah di install media pembelajaran *"Tanoshiku Aisatsu"* ini sudah dapat digunakan.
3. Nilai rata-rata hasil *pretest* siswa siswi SMAN 2 Cikampek adalah 54,2, dan nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 90,5. Dalam hal ini dapat dilihat bahwa kemampuan siswa siswi dalam pembelajaran aisatsu bahasa Jepang setelah menggunakan media *"Tanoshiku Aisatsu"* mengalami peningkatan sebanyak 36,3 dengan nilai korelasi yang didapat sebesar 9,8%. Artinya media pembelajaran *"Tanoshiku Aisatsu"* dapat dikatakan berpengaruh/ efektif dalam menunjang proses pembelajaran aisatsu bahasa Jepang.
4. Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai media pembelajaran *"Tanoshiku Aisatsu"* ini dilihat dari nilai kriterium dan *rating scale,*

dikatakan sudah baik. Oleh karena itu media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media alternatif dalam mempelajari aisatsu.

## 5.2 Saran

1. Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai media pembelajaran *"Tanoshiku Aisatsu"* ini jika dilihat dari *rating scale* dikatakan sudah baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *"Tanoshiku Aisatsu"* ini adalah baik. Oleh sebab itu bagi pengajar bahasa Jepang dianjurkan menggunakan media *"Tanoshiku Aisatsu"* dalam menyampaikan materi ajar mengenai persalaman dalam bahasa Jepang, atau dapat menggunakan media yang sejenis dalam menyampaikan materi ajar bahasa Jepang lainnya.
2. Bagi mahasiswa Sastra Jepang UNIKOM diharapkan dapat membuat sebuah media interaktif yang lebih menarik lagi, karena dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar baik bagi mahasiswa dan mahasiswi maupun siswa dan siswi SMA yang sedang belajar bahasa Jepang. Selain itu bagi mahasiswa yang bertujuan ingin membuat media pembelajaran sebaiknya melihat media-media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya, untuk dijadikan contoh yang apabila dalam media pembelajaran tersebut terdapat kekurangan, tidak akan dilakukan lagi oleh mahasiswa yang membuat media berikutnya.