BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penulis menarik kesimpulan bahwa :

1. Media pembelajaran *Sakura Bunpou* dibuat dengan menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8*. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media sebagai berikut :
    1) Merancang desain media.
    2) Mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media.
    3) Membuat tombol masuk untuk melanjutkan ke menu utama.
    4) Membuat tombol keluar atau *exit* untuk keluar.
    5) Memasukan gambar yang akan digunakan dalam media.
    6) Membuat tes atau kuis pada media.
    7) Mengubah kursor dengan aplikasi yang lebih menarik.
    8) Mengubah tampilan menjadi *full screen*.
    9) Memasukan *background music* pada media.
    10) Mempublish media kedalam bentuk format *exe*.

2. Penggunaan media pembelajaran *Sakura Bunpou* meliputi tahap-tahap berikut:
    1) Membuka program aplikasi media pembelajaran *Sakura Bunpou* yang sudah terinstal pada komputer.
    2) Menekan tombol "klik" untuk masuk ke menu utama.
    3) Pilih tombol yang terdapat pada menu diantaranya tombol profil, tombol pengertian *bunpou*, tombol materi, dan tombol tes.
    4) Menekan tombol "でる" untuk keluar dari program aplikasi media pembelajaran *Sakura Bunpou.*
3. Hasil dari penilaian responden terhadap tampilan dan penggunaan terhadap media pembelajaran *Sakura Bunpou* sebagai berikut :
    a. Penilaian responden terhadap tampilan media pembelajaran *Sakura Bunpou.* Dari data kuesioner yang telah didapat jika dilihat dari *rating scale* nilai kriterium kuesioner 1 adalah 326, maka terlihat bahwa penilaian responden terhadap tampilan media pembelajaran *Sakura Bunpou* ini baik.
    b. Penilaian responden terhadap penggunaan media pembelajaran *Sakura Bunpou.* Dari data kuesioner yang telah didapat jika dilihat dari *rating scale* nilai kriterium kuesioner 2 adalah 493. Nilai tersebut berada di antara interval setuju dan sangat setuju, maka terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran *Sakura Bunpou* ini mudah untuk digunakan sebagai media alternatif dalam

pembelajaran tata bahasa Jepang yang dikhususkan untuk siswa SMA.

5.2 Saran

1. Pada penelitian ini penulis menyarankan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama sebagai berikut :
    1) Menyempurnakan kekurangan yang ada pada media pembelajaran *Sakuran Bunpou* ini, dimulai dari segi tampilan, cara penggunaan, isi materi, dan soal kuis. Selain itu juga dapat menguji keefektifan dari media ini.
    2) Penelitian selanjutnya bisa menggunakan materi dari buku SAKURA JILID II dan JILID III.
2. Bagi para pengajar bahasa Jepang khususnya pengajar di SMA media ini juga dapat digunakan untuk membantu dalam pengajaran tata bahasa Jepang agar dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.