BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Media pembelajaran "*Jikoshokaishimashou*" ini di buat dengan menggunakan *Adobe Flash CS5.5*, yang didukung dengan *Youtube Video converter* untuk memasukan video kedalam *compact disk (CD)*. Proses pembuatannya sebagai berikut ini :
   a. Merancang media
   b. Mengumpulkan Pola-pola kalimat dan juga kosakata
   c. Membuat Video
   d. Membuat media
      1. Memasukan objek gambar dan juga musik kedalam *library*
      2. Memasukan video yang sudah berbentuk *flv*
      3. Membuat tampilan awal
      4. Membuat tombol yang bertuliskan start dan dapat berubah kedalam huruf katakana.
      5. Membuat tampilan menu
      6. Memasukan suara sebagai *backsound*
      7. Membuat tampilan pola kalimat atau *grammar*
      8. Membuat tampilan kosakata-kosakata

9. Membuat peta yang di ubah menjadi tombol
10. Membuat tampilan percakapan dalam bentuk video
11. Membuat tampilan tes
12. Membuat tampilan profil
13. Memberi *actionscript* pada tombol *exit.*
14. Mem-publish kedalam format exe
15. Memback-up media kedalam CD maupun *flaskdisk.*

2. Cara pengoperasian media "*Jikoshoukai shimashou*" sangatlah mudah, hal ini setara dengan jumlah persentase sebanyak 73,3 % cukup memasukannya kedalam PC kemudian dobble klik pada media dan langsung bisa digunakan. Berikut ini adalah proses pengoperasian media :
    1) Menekan tombol *'START'* sebelum memasuki menu utama.
    2) Menekan tombol *'Grammar'* untuk mempelajari pola kalimat mengenai perkenalan.
    3) Menekan tombol '*Next*' untuk melanjutkan ke halaman *'Vocabulary'*.
    4) Memilih tombol *'Another Country'* akan memasuki peta.
    5) Menekan salah satu tombol yang berupa gambar yang ada pada peta untuk melihat bendera dan nama negara dalam bahasa Jepang.
    6) Menekan tombol '*B*' atau*'Back'* untuk kembali ke halaman '*Grammar*'.
    7) Tombol *'Coversation'* untuk mempelajari perkenalan lewat media video.

8) Tombol *'Test'* untuk melakukan tes yang berhubungan dengan perkenalan

9) Tombol *'EXIT'* untuk keluar dari media.

3. Penilaian responden terhadap tampilan media *Jikoshoukai shimashou* sangat menarik berdasarkan kuisioner yang telah dilakukan sebesar 83,3 % . Menurut fungsi dan manfaatnya pun media *Jikoshoukai* shimashou sehingga dapat meningkatkan belajar para mahasiswa dan juga menambah pengetahuan sebesar 60 % bagi mahasiswa Hubungan Internasional Universitas Komputer Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil tanggapan responden pada saat kuisioner media pembelajaran "*Jikoshokai shimashou*", media ini sudah baik untuk sebuah media pembelajaran pengenalan diri dalam bahasa Jepang. Berdasarkan tampilannya yang menarik dan juga fungsi serta manfaat media tersebut yang sudah sesuai sebagai media pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media ini dapat digunakan sebagai media interaktif pembelajar perkenalan dalam bahasa Jepang bagi para mahasiswa dan mahasiswi Hubungan Internasional Universitas Komputer Indonesia.