BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Bedasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, penulis menarik kesimpulan seperti berikut**:**

1. Dalam proses pembuatan media *Katana Learning 1* penulis menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS5.5* dan *Adobe Photoshop CS6.* Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media *Katana Learning 1* adalah sebagai berikut:
    1. Membuat rancangan media
    2. Membuat desain media
    3. Meng*import* desain ke dalam *Adobe Flash CS5.5*
    4. Membuat animasi
    5. Membuat *button*.
    6. Membuat materi menggunakan *actionscript*
    7. Membuat soal latihan menggunakan *actionscript*
    8. Membuat pengaturan sound
    9. Mem*publish* media ke dalam format *.exe*

2. Terdapat beberapa tahap dalam penggunaan media *Katana Learning 1*, diantaranya sebagai berikut:
    1. Masukan CD media *Katana Learning 1* ke dalam CD atau DVD room yang ada pada komputer.
    2. Selanjutnya buka drive CD/DVD kemudian *double klik* media *Katana Learning 1*, dan muncul tampilan awal media *Katana Learning.* Tekan logo UNIKOM untuk masuk ke menu selanjutnya.
    3. Tekan *button* スタート untuk masuk pada menu utama
    4. Tekan *button* bertanda “X” yang terdapat di pojok kanan atas untuk menutup tampilan media.
3. Hasil dari penilaian angket tentang respon guru terhadap media *Katana Learning 1* adalah sebagai berikut :
    1. Tanggapan guru terhadap penampilan media *Katana Learning 1* secara keseluruhan baik. Berdasarkan dari *rating scale* nilai kriterium yang di dapat yaitu 529. Nilai tersebut masuk ke dalam *interval* sangat baik.
    2. Guru tertarik untuk menggunakan media *Katana Learning 1* karena dapat menarik perhatian siswa untuk belajar bahasa Jepang.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, penulis ingin menyampaikan beberapa saran kepada pembaca:

1. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya atau yang ingin melakukan penelitian yang sama baiknya dapat menyempurnakan kekurangan pada media *Katana Learning 1* ini dengan cara mencari uji keefektifan media *Katana Learning 1*.
2. Bagi guru pengajar bahasa Jepang ada baiknya menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan, dan menimbulkan motivasi belajar pada diri siswa.