BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah penulis lakukan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam proses pembuatan multimedia pembelajaran "*Katana Learning 2"* ini penulis menggunakan *Adobe Photoshop CS5* untuk mendesain gambar dan *Adobe Flash CS5 Profesional* untuk membuat animasi, kemudian media ini di backup kedalam Compact Disk (CD). Pada pembuatannya terdapat 6 tahap, yaitu (1) Membuat Kerangka Media, (2) Membuat Desain Media, (3) Mengimport Desain ke Dalam *Adobe Flash CS5 Profesional*, (4) Pembuatan Alur Media, (5) Pembuatan Animasi, (6) Pemograman.
2. Cara pengoperasian multimediaa pembelajaran "*Katana Learning 2"* ini dengan tahapan sebagai berikut:
    a. Masukkan CD ke dalam CD Room.
    b. Buka isi CD lalu buka file "*Katana Learning 2".*
    c. Media "*Katana Learning 2"* sudah dapat digunakan.
3. Berdasarkan tanggapan responden secara keseluruhan mengenai tampilan dan penggunaan multimediaa pembelajaran "*Katana Learning 2"* ini, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa media

ini dianggap sudah sangat baik karena menurut hasil dari kuesioner, multimedia *"Katana Learning 2"* ini mendapat nilai 533 yang berada pada interval baik dan sangat baik, bahkan hamper mendekati nilai maksimum. Selain itu semua responden mengatakan bahwa multimedia *"Katana Learning 2"* dapat digunakan sebagai media ajar alternatif dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA/sederajat.

5.2. Saran

Setelah melakukan penelitian, ada beberapa saran yang ingin penulis sampaikan sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa prodi Sastra Jepang Fakultas Sastra UNIKOM , buatlah media pembelajaran interaktif yang lebih efektif dan variatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Selain itu tambahkanlah listening di dalam media pembelajaran tersebut, karena sampai saat ini masih kurang media pembelajaran bahasa Jepang yang terdapat listening di dalamnya.
2. Bagi pengajar bahasa Jepang sebaiknya menggunakan sebuah metode pembelajaran yang baru ketika penyampaian materi agar pembelajar bahasa Jepang tidak merasa bosan, jenuh dan lebih termotivasi untuk belajar dan kegiatan belajar mengajar menjadi

lebih efektif, salah satu caranya adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

3. Sedangkan untuk pembelajaran bahasa Jepang alangkah baiknya mempraktekan apa yang sudah dipelajari ke dalam kehidupan sehari – hari agar selalu diingat.