BAB V

KESIMPULAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan multimedia *Tensai 2* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas XII SMA/Sederajat dibuat oleh penulis dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak *Adobe Flash CS5* sebagai aplikasi utama. Selain itu, penulis menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator CS5* sebagai aplikasi penunjang pembuatan multimedia *Tensai 2*. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan multimedia *Tensai 2*:
   a. Perancangan media
   b. Pengunduhan suara OJAD
   c. Pembuatan desain media
   d. *Import* gambar ke *Library Adobe Flash CS5*
   e. Membuat *Button*
   f. Memasukan suara ke *Button*
   g. Memasukan *Actionscript*
   h. Mengubah media kedalan bentuk *.exe*

2. Pengoperasian multimedia *Tensai 2* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk kelas XII SMA/Sederajat adalah sebagai berikut :
   a. Klik dua kali aplikasi *Tensai 2.exe*
   b. Setelah itu akan muncul tampilan pembuka. Arahkan kursor ke logo UNIKOM kemudian *button* akan berubah menjadi tulisan "*START*" dan pengguna akan masuk ke dalam menu utama. Menu utama terdiri dari lima pilihan, yaitu *lesson*, *test*, *about*, *setting* dan juga silabus.
   c. Untuk masuk kedalam materi pelajaran, maka tekan tombol *lesson*. ada lima pilihan materi dari BAB 46 sampai BAB 50. Disarankan untuk mempelajarinya secara berurutan.
   d. Jika salah satu BAB diklik, maka akan muncul menu tampilan menu materi yang terdiri dari *kaiwa, kotoba, bunpou, kanji* dan *renshuu.*
   e. Pada Menu *Test* berisi kumpulan soal dari tiap-tiap BAB yang ada di media *Tensai 2* dan juga *Fukushuu* yang merupakan soal-soal latihan gabungan dari BAB 46 – BAB 50.
   f. Menu silabus berisi rencana pembelajaran pada media *Tensai 2*.
   g. Menu *About* berisi biodata penulis, cara penggunaan media *Tensai 2*, ucapan terima kasih dan list sumber web yang penulis gunakan untuk mengambil gambar dan suara.
   h. Menu *Setting* terdapat dua *button*. Yaitu *minimize – maximize* dan juga kunci jawaban. Untuk mengakses kunci jawaban, pengguna perlu memasukkan *password*

i. Untuk keluar dari media, tekan *button* silang berwarna merah (X) yang terdapat pada setiap halaman.

3. Tanggapan pengajar terhadap penggunaan multimedia *Tensai 2* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk pelajar kelas XII SMA/Sederajat adalah sebagai berikut :

   a. Untuk hasil dari angket tertutup, nilai yang dihasilkan adalah 379. Nilai 379 berada di antara predikat "Cukup Baik" dan "Sangat Baik". namun nilai 379 lebih mendekati nilai 360 yaitu "Cukup Baik". Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media *Tensai 2* sebagai media alternatif pembelajaran untuk kelas XII SMA/Sederajat sudah cukup baik.

   b. Untuk angket tertutup, seluruh responden ingin menggunakan media *Tensai 2* sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang untuk kelas XII SMA/Sederajat, karena dinilai : (1) dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Jepang di kelas untuk kelas XII SMA/Sederajat karena menarik dan interaktif. (2) Sudah sesuai dengan buku referensi yang digunakan dan juga sudah sesuai dengan materi yang diajarkan dalam pelajaran bahasa Jepang untuk kelas XII SMA/Sederajat. (3) Dapat menambah pengetahuan siswa yang lebih sempurna dengan menggunakan media.

1.2 Saran

Setelah melakukan penelitian mengenai multimedia *Tensai 2*, penulis menyarankan :

1. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis, diharapkan dapat menyempurnakan kekurangan-kekurangan dari hasil penelitian ini sesuai dengan saran dari para pengajar dan juga dapat mengembangkan media *Tensai 2* ini agar lebih baik lagi. Baik dari segi konten maupun materi sehingga lebih sempurna.
2. Bagi pengajar bahasa Jepang maupun pembelajar bahasa Jepang kelas XII, ada baiknya jika media *Tensai 2* ini dapat digunakan dalam proses belajar di kelas maupun di luar kelas. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh dan lebih termotivasi
3. Penulis mengharapkan mahasiswa Program Studi Sastra Jepang UNIKOM dapat lebih aktif dalam membuat dan mengembangkan media-media pembelajaran untuk dunia pendidikan, baik di dalam ataupun di luar ruang lingkup Sastra Jepang UNIKOM.