BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan seperti berikut:

1. Media *Tensai 3* dibuat dengan menggunakan software *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CS6* sebagai software pendukung dalam pembuatan media. Terdapat tujuh langkah dalam pembuatan media *Tensai 3* yaitu: (1) membuat kerangka media; (2) membuat desain media; (3) mengimport desain media ke dalam *Flash*; (4) membuat animasi; (5) membuat button; (6) *menambahkan ActionScript;* dan (7) mengunduh suara penutur dari OJAD.
2. Untuk mengoperasikan media *Tensai 3* terdapat beberapa tahap yaitu: (1) masukkan *CD Tensai 3* ke dalam *CD/DVD room*; (2) *double click* media *Tensai 3* hingga muncul opening atau tampilan media *Tensai 3*; dan (3) klik *button strart* yang berentuk buku agar masuk ke dalam tampilan menu media *Tensai 3*.
3. Hasil tanggapan responden terhadap media *Tensai 3* adalah sebagai berikut:

a. Berdasarkan hasil kuesioner tertutup, secara keseluruhan responden menyatakan bahwa media *Tensai 3* termasuk ke dalam interval cukup baik dan sangat baik dari segi materi dan tampilan media dengan nilai kriterium berjumlah 392 pada *rating scale*. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media *Tensai 3* adalah baik.

b. Berdasarkan hasil kuesioner terbuka, responden mempunyai keinginan untuk mengguakan media *Tensai 3* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang kelas XII SMA/Sederajat.

5.2 Saran

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

1. Bagi pengajar maupun pembeajar bahasa Jepang kelas XII ada baiknya bila menggunakan media *Tensai 3* dalam proses belajar mengajar. Hal ini bertujuan agar dalam proses pembelajaran siswa tidak mudah bosan dan termotivasi untuk belajar.
2. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, sebaiknya dapat menyempurnakan kekurangan yang terdapat dalam media *Tensai 3* berdasarkan saran yang diberikan oleh pengajar dan menguji keefektifitasan media *Tensai 3*.