BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian berupa pembuatan media yang sudah penulis lakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembuatan media *Kakumei-poo* sebagai media pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang JLPT N3 dirancang dengan menggunakan *software* (perangkat lunak) *AdobeFlash CS6, Adobe Photoshop CS6, ActionScript 3.0 dan Adobe AIR.* Sebelum proses pembuatan dimulai, terlebih dahulu harus tersedia *software Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CS6* pada komputer atau laptop. Setelah software tersebut tersedia, maka pembuatan media dapat dilakukan. Adapun langkah pengoperasian *Kakumei-poo* sebagai media pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang JLPT N3 ada empat tahap utama, sebagai berikut, 1) *Install* terlebih dahulu *Adobe Air* (dapat di unduh di aplikasi *playstore* dalam *android,* 2) *Install* pada *smartphone* yang berbasis *Android,* aplikasi *Kakumei-poo.* 3) Setelah ter-*install,* buka menu pada *smartphone* dan ketuk/sentuh pada logo aplikasi *Kakumei-poo*. Lalu media akan langsung bisa dijalankan.Berdasarkan hasil kuisioner adalah berjumlah 845 skor maksimum, yang bila dihitung berdasarkan *rating scale* presentase adalah 84,5 %. Dalam *rating scale* kriteria indeks koefisien reliabilitas. Hal ini bermakna bahwa layak *Kakumei-poo* sebagai media pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang JLPT N3.

5.2 Saran

Setelah penulis melakukan penelitian mengenai pembuatan media *Kakumei-poo* ada beberapa saran yang ingin disampaikan, yaitu:

a. Bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya pembelajar pola kalimat tingkat JLPT N3 ada baiknya bila menggunakan media *Kakumei-poo*. Dikarenakan Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran alternatif sebagai pendamping dalam kegiatan belajar, merupakan langkah yang baik dalam proses pembelajaran agar tidak bosan dan menambah minat belajar.
b. Diharapkan bagi mahasiswa Program Studi Sastra Jepang UNIKOM dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran alternatif mengenai pembelajaran tata bahasa Jepang yang lebih baik dari segi pengelompokan tata bahasanya serta isinya agar lebih memudahkan pembelajar bahasa Jepang. Selain itu dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran alternatif yang lebih baik lagi karena kehandalan sebuah media tidak hanya dilihat dari seberapa baiknya tampilan, tetapi juga seberapa baiknya isi yang akan disampaikan dalam media.