BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang didapatkan adalah aplikasi *Kantan bunpou* dibuat dengan menggunakan software *Adobe Flash CS6* dan untuk proses editing tampilan dan gambar *Adobe Photoshop CS6* dipilih sebagai perangkat pendukung karena terdapat fitur dan tools yang tidak terdapat pada *Adobe Flash CS6*. Terdapat enam langkah dalam pembuatan aplikasi *Kantan bunpou* yaitu tahap pertama membuat rancangan media, tahap kedua membuat desain media, tahap ketiga memasukan desain media yang telah dibuat kedalam *library Adobe Flash CS6*, tahap keempat membuat *button* dari gambar yang terdapat pada *library Adobe Flash CS6*, tahap kelima membuat animasi dari gambar yang terdapat pada *library Adobe Flash CS6*, tahap keenam memberikan perintah terhadap objek menggunakan *Action Script 3.0*.

Setelah proses pembuatan media selesai, maka dilakukan kuesioner untuk mengetahui tanggapan responden terhadap aplikasi *Kantan bunpou*. Kuesioner dilakukan pada tanggal 28 juli 2017 dengan terlebih dahulu memberikan demo aplikasi kepada para responden. Kuesioner terdiri dari 2 macam kategori pertanyaan yaitu tampilan media dan fungsi media. Tiap kategorinya diberikan 5 buah pertanyaan. Apabila 10 pertanyaan tersebut kurang berkesan, maka responden dapat memberikan kritik dan saran.

Data hasil penelitian kuesioner diolah dengan teknik skala likert. Kategori pertanyaan pada skala likert adalah sangat setuju dengan nilai kategori 5, setuju

dengan nilai kategori 4, netral dengan nilai kategori 3, tidak setuju dengan nilai kategori 2 dan sangat tidak setuju dengan nilai kategori 1. Nilai kriterium maksimal yang didapatkan setelah proses pengolahan data adalah 500 baik pada *rating scale* dan kategori *rating scale*. Skor akhir yang didapatkan setelah penghitungan adalah 439 bila dilakukan penghitungan terhadap persentase, maka didapatkan jumlah 87.8%. Nilai tersebut masuk kedalam kategori dan *interval scale* sangat setuju. Itu berarti secara keseluruhan responden menjawab aplikasi *kantan bunpou* sangat menarik. Bisa ditarik kesimpulan bahwa responden sangat setuju aplikasi *Kantan bunpou* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memahami pola kalimat bahasa Jepang tingkat dasar dengan tampilan aplikasi yang menarik, pembahasan yang mudah dipahami dan mudah dioperasikan.

5.2 Saran

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

1. Bagi pembelajar bahasa Jepang, khususnya yang Mahasiswa Tingkat Dasar maupun yang baru memulai untuk belajar bahasa Jepang. ada baiknya untuk menggunakan aplikasi *Kantan bunpou* sebagai pendukung dalam memahami pola kalimat. Karena aplikasi *Kantan bunpou* dilengkapi dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami yang tentunya akan lebih merangsang untuk mempelajari pemahaman pola kalimat.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menyempurnakan berbagai kekurangan yang ada pada aplikasi *Kantan bunpou* agar lebih sempurna, baik dari segi tampilan, materi serta konsep yang akan diusung yang

bertujuan untuk lebih menarik minat para pembelajar dalam memahami pola kalimat bahasa Jepang.