BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *Kanji Hunter* dibuat dengan menggunakan software *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CS6, Adobe Audition* sebagai software pendukung dalam pembuatan media. Terdapat delapan langkah dalam pembuatan media *Kanji Hunter* yaitu: (1) membuat kerangka media; (2) membuat desain media; (3) membuat karakter; (4) mengimport desain media ke dalam Flash; (5) membuat animasi; (6) membuat button; (7) menambahkan *ActionScript*; dan (8) membuat musik penutur menggunakan *Adobe Audition*.
2. Untuk mengoprasikan media *Kanji Hunter* terdapat beberapa tahap yaitu: (1) masukan CD *Kanji Hunter* ke dalam DVD/CD *room;* (2) *double click* media *Kanji* Hunter hingga mucul menu loading atau tampilah media *Kanji* Hunter; (3) klik *button play* pada menu utama untuk memulai permainan; (4) gunakan tombol navigasi A (left), D (right), W (up) dan S (down) yang terdapat pada *keyboard* untuk menjalan karakter yang terdapat pada setiap *stage;* dan (5) gunakan mouse untuk memilih jawaban yang terdapat pada menu soal.

3. Hasil tanggapan responden terhadap media *Kanji Hunter* dalah sebagai berikut:

a. Berdasarkan kuesioner tertutup , secara keseluruhan responden menyatakan bahwa media *Kanji Hunter* termasuk ke dalam interval cukup baik dan sangat baik dari segi materi dan tampilan media dengan nilai kriterium berjumlah 1389 pada *rating scale*. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media *Kanji Hunter* adalah baik.

b. Berdasarkan hasil kuesioner terbuka, responden mempunyai keinginan untuk menggunakan media *Kanji Hunter* sebagai media pembelajaran *kanji* untuk mahasiswa tingkat dasar/pemula.

5.2 Saran

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

1. Bagi pengajar ada baiknya menggunakan media *Kanji Hunter* dalam proses mengajar agar mahasiswa tidak merasa jenuh ketika mempelajari bahasa *Jepang* khususnya *kanji*.
2. Bagi pelajar/mahasiswa ada baiknya menggunakan media *Kanji* Hunter untuk menunjang proses belajar. Hal ini bertujuan agar dalam proses pembelajaran mahasiswa/pelajar tidak merasa jenuh dan bosan ketika mempelajari bahasa *Jepang* sekaligus melatih kreativitas belajar dan motivasi belajar khususnya *kanji*.
3. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, sebaiknya dapat mengembangkan kekurangan yang terdapat dalam media *Kanji Hunter* berdasarkan saran yang diberikan responden.