BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Media *Yasachi* dibuat dengan menggunakan software *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CS6* sebagai software pendukung dalam pembuatan media. Terdapat tujuh langkah dalam pembuatan media *Yasachi* 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 *Yasachi* terdapat beberapa tahap yaitu:
   a. Klik 2 kali aplikasi *Yasachi.exe*
   b. Setelah itu muncul tampilan pembuka. Klik *button start* yang berbentuk lingkaran dan pengguna akan masuk ke menu utama. Menu utama terdiri dari empat pilihan yaitu *lesson, fukushuu, about dan setting.*
   c. Untuk masuk ke dalam materi pelajaran, maka tekan tombol *lesson.* Ada dua pilihan materi. Pilihan pertama Bab 1 samapi Bab 5 dan pilihan ke dua Bab 6 sampai Bab 10.

d. Jika salah satu BAB diklik, maka akan muncul menu tampilan menu materi yang terdiri dari *kotoba, bunpou, kanji dan renshuu.*

e. Pada menu *renshuu* berisi kumpulan soal dari tiap-tiap BAB yang ada di media *Yasachi* dan juga *fukushuu* yang merupakan soal-soal latihan gabungan dari Bab 1 - Bab 10.

f. Menu *about* berisi biodata penulis, cara penggunaan media *Yasachi,* ucapan terima kasih dan list sumber yang penulis gunakan untuk mengambil bahan-bahan media.

g. Menu *setting* terdapat dua *button* yaitu *minimize - maximize.*

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

3. Hasil tanggapan responden terhadap media *Yasachi* adalah sebagai berikut:

a. Berdasarkan hasil kuesioner tertutup, secara keseluruhan responden menyatakan bahwa media *Yasachi* termasuk ke dalam interval cukup baik dan sangat baik dari segi materi dan tampilan media dengan nilai kriterium berjumlah 942 pada *rating scale*. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media *Yasachi* adalah baik.

b. Berdasarkan hasil kuesioner terbuka, responden mempunyai keinginan untuk menggunakan media *Yasachi* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat satu.

5.2 Saran

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

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