

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang didapat dalam penelitian ini, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Media *Nihongo Kotoba Manabu* dibuat menggunakan beberapa *software* yaitu, *Prpr Live*, *Obs Studio*, *Adobe After Effect CC*, *Adobe Premiere* dan *Adobe Photoshop*. Proses pembuatan media *Nihongo Kotoba Manabu* terdiri dari beberapa tahap yaitu, membuat rancangan media, membuat desain *bumper*, membuat *After Effect Project* pada *Adobe After Effect*, mengimport objek ke *Adobe After Effect*, membuat komposisi pada *Adobe After Effect*, membuat animasi *bumper*, membuat animasi *live2D* pada karakter, menghilangkan *green screen* pada karakter, menambahkan animasi pada konten materi, memasukan musik penutur dan efek suara ke *Adobe Premiere Pro*, mengexport video pada *Adobe Premiere Pro* serta mengupload video ke situs *YouTube*.
- 2) Berdasarkan hasil tanggapan responden terhadap media *Nihongo Kotoba Manabu* menunjukkan bahwa media *Nihongo Kotoba Manabu* memperoleh nilai persentase sebesar 85,6% sehingga dikatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran kosakata. Media *Nihongo Kotoba Manabu* mendapat tanggapan yang

baik mengenai kualitas animasi dan tampilan media sebagai media pembelajaran serta memberikan saran untuk pengembangan media *Nihongo Kotoba Manabu* agar menjadi lebih baik kedepannya.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, penulis ingin memberikan saran kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti bidang yang sama, yaitu:

- 1) Penggunaan animasi *live2D* bisa lebih dikembangkan lagi sehingga membuat media menjadi lebih menarik.
- 2) Jika akan menggunakan animasi *live2D* sebagai basis animasi, pastikan memiliki alat-alat pendukung yang dibutuhkan dan siap digunakan.
- 3) Menambahkan materi pendukung yang dapat melengkapi media pembelajaran agar lebih baik, seperti penambahan materi kosakata kata kerja dan kosakata kata sifat.
- 4) Jika memungkinkan, lakukan penyebaran kuesioner dengan cara tatap muka supaya pengisian kuesioner oleh responden bisa lebih efektif.