

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *Kaoru N5* dirancang menggunakan website aplikasi bernama *Kodular*. Tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan aplikasi yaitu menggunakan metode ADDIE. Tahapan ini terdiri dari (1) *Analysis*, menganalisis materi yang akan digunakan. (2) *Design*, membuat keseluruhan tampilan aplikasi, ilustrasi kanji, tombol dan lain sebagainya menggunakan *Canva*. (3) *Development*, pembuatan tampilan dan menambahkan coding pada halaman materi, game, quiz dengan menggunakan *Kodular*. (4) *Implementation*, membagikan aplikasi *Kaoru N5* bersamaan dengan kuesioner pada responden. (5) *Evaluation*, menarik kesimpulan berdasarkan hasil dari selurus tanggapan responden.
2. Berdasarkan dari hasil tanggapan responden mengenai aplikasi *Kaoru N5*, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Kaoru N5* ini mendapat nilai sebesar 2.620 pada *rating scale* berada pada posisi “setuju” dapat dikatakan bahwa

sebagai media pembelajaran aplikasi *Kaoru N5* cukup dari segi desain maupun materi. Hasil persentase yang didapat pada aplikasi *Kaoru N5* sebesar 78,7%, nilai ini termasuk kategori tinggi untuk tingkat kelayakan pada aplikasi *Kaoru N5* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Jepang.

5.2 Saran

Berdasarkan semua hasil yang telah dicapai pada penelitian ini, ada beberapa saran yang diberikan oleh penulis kepada penelitian selanjutnya yang ingin meneliti bidang yang sama, yaitu:

1. Diharapkan mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia dapat mengembangkan media pembelajaran lain untuk membantu perkembangan di dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang. selain itu, dapat mengembangkan media pembelajaran yang bisa dioperasikan oleh semua jenis *smartphone* agar dapat digunakan oleh semua pengguna.

2. Penulis berharap kepada mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia maupun peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan aplikasi *Kaoru N5* ini agar menjadi aplikasi yang jauh lebih lengkap lagi dari segi materi, tampilan, quiz dan game yang lebih beragam. Sehingga pelajar bahasa Jepang dapat menjelajahi lebih banyak materi yang dapat dipelajari.
3. Penulis berharap nantinya aplikasi *Kaoru N5* dapat diuji coba dan digunakan oleh mahasiswa atau pengguna lain diluar mahasiswa Universitas Komputer Indonesia agar hasil dari pengujian validitas dan reliabilitas lebih akurat.