

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pembuatan aplikasi *game Kanji Tabi* menggunakan sebuah *software godot engine*. Tahapan yang dilakukan dalam pembuatan *Kanji Tabi* terbagi menjadi 4 tahap yaitu : (1) perancangan media, (2) menyusun tampilan media, (3) pemrograman aplikasi, (4) uji coba aplikasi *game Kanji Tabi*. Setelah melalui 4 tahapan tersebut aplikasi siap diekspor dan dimainkan di *Android*.
2. Berdasarkan hasil kuesioner *game Kanji Tabi*, dapat ditarik kesimpulan bahwa *game Kanji Tabi* memiliki nilai ideal sebesar 572. *Rating scale* berada pada garis yang mendekati “setuju”, dan hasil persentase interpretasi skor kelayakan media mendapatkan hasil sebesar 71%, hasil ini termasuk kedalam kategori “tinggi” sehingga dapat disimpulkan, tingkat kelayakan media *Kanji Tabi* tinggi.

5.2 Saran

Aplikasi permainan *Kanji Tabi* merupakan alat bantu pendamping dalam belajar bahasa Jepang dan merupakan salah satu metode untuk meningkatkan motivasi belajar dan juga menghilangkan kebosanan saat belajar bahasa Jepang khususnya belajar kanji. Alangkah baiknya mahasiswa Program Studi Sastra Jepang UNIKOM dapat lebih efektif dalam mengembangkan aplikasi *game*

edukasi lainnya yang dapat membantu dalam pengembangan pembelajaran bahasa Jepang.

Penulis berharap peneliti selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi *game Kanji Tabia* menjadi lebih baik lagi, dari segi konten, desain, dan materi. Penulis berharap para pembelajar bahasa Jepang dapat menggunakan aplikasi permainan *Kanji Tabi* ini sebagai salah satu cara untuk melatih dan mengasah kemampuan membaca kanji dan juga kecepatan membaca kanji agar lebih terbiasa membaca kanji. Selain itu, dapat memberikan efek positif bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran kanji.