

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Analisa data penelitian yang telah penulis lakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai Berikut

1. Pembuatan Aplikasi *game Kanji Quest Typed* menggunakan *software construct 2* dan terbagi kedalam tahap yaitu : (1) Mencari materi yang akan digunakan dalam Aplikasi, (2) Perancangan desain tampilan Aplikasi dengan mencari gambar dan suara yang akan dimasukkan, (3) Membuat dan Menyusun tampilan dengan menggunakan gambar dan suara yang telah didapat, (4) Pemrograman aplikasi dengan memasukkan *action script* pada aplikasi, (5) Uji coba *Aplikasi game Kanji Quest Typed*.
2. Hasil Tanggapan Responden terhadap Aplikasi *Game Kanji Quest Typed* adalah sebagai berikut:
  - a. Berdasarkan kuesioner tertutup, secara keseluruhan, Sebagian besar responden menyatakan bahwa Aplikasi *game Kanji Quest Typed* termasuk kedalam interval normal dan cukup baik dari segi materi, sistem, dan tampilan dengan nilai kriterium yang berjumlah 317 pada *rating likert scale*. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap Aplikasi *game Kanji Quest Typed* dapat dikatakan baik.
  - b. Berdasarkan Hasil kuesioner terbuka, responden mempunyai keinginan untuk menggunakan Aplikasi *game Kanji Quest Typed* sebagai salah satu

media pembelajaran kanji untuk pembelajar bahasa jepang tingkat dasar terutama dalam melatih cara membaca kanji.

## 5.2 Saran

Aplikasi *game Kanji Quest Typed* sebagai sarana pendamping dalam mempelajari bahasa Jepang dan menjadi salah satu metode untuk meningkatkan motivasi pembelajar dan juga menghilangkan rasa bosan saat mempelajari bahasa Jepang terutama mempelajari kanji. Selain itu diharapkan mahasiswa Program Studi Sastra Jepang UNIKOM dapat lebih efektif dalam mengembangkan aplikasi *game* edukasional yang dapat membantu dalam perkembangan pembelajaran bahasa Jepang.

Penulis berharap pada peneliti selanjutnya dapat mengembangkan Aplikasi *game Kanji Quest Typed* agar lebih baik lagi, dari segi konten, desain, dan materi.

Penulis berharap agar pembelajar bahasa Jepang dapat menggunakan Aplikasi *Game Kanji Quest Typed* ini sebagai salah satu cara untuk melatih dan mengasah kemampuan membaca kanji dan juga kecepatan membaca kanji agar lebih terbiasa dalam membaca kanji. Selain itu dapat menghasilkan efek positif bagi pembelajar bahasa Jepang terutama dalam mempelajari kanji.