

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan penelitian ini sebagai berikut :

- a. Pembuatan game edukasi *Michiko* sebagai media pembelajaran shokyu kanji melalui tahap desain dan tahap pengembangan yang dimulai dari pengumpulan materi, pembuatan rancangan media, pemograman aplikasi menggunakan *canva web* sebagai *software* pendukung dan *Android studio* sebagai *software* utama. Karakteristik *Michiko* sebagai game edukasi untuk merangsang daya fikir terletak pada terdapatnya fungsi atensi dan fungsi afektif. Sedangkan fungsi *Michiko* untuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah terletak pada terdapatnya fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.
- b. Tanggapan responden terhadap game edukasi *Michiko* menunjukkan bahwa game edukasi *Michiko* dapat dinyatakan sebagai media pembelajaran shokyu kanji karena telah memenuhi fungsi fungsi Sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris sehingga dapat dinyatakan sebagai media alternatif untuk pembelajaran shokyu kanji.

4.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, penulis ingin memberikan saran kepada peneliti selanjutnya, yaitu:

- a. Melaksanakan uji coba aplikasi dengan cakupan yang lebih luas sehingga dapat ditemukan keefektifan penggunaan aplikasi *Michiko* untuk pembelajar bahasa Jepang secara umum.
- b. Pengembangan serta penambahan fitur dalam aplikasi ini diharapkan mampu lebih menarik dan bermanfaat. Tidak hanya fitur, pengembangan desain, serta penggunaan *software* lain pun seperti *Unity* atau *adobe flash* sangat disarankan guna kebebasan pengembangan media sehingga lebih baik lagi.
- c. Penggunaan metode penelitian lain sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat memiliki validitas yang lebih baik.