

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *SAGASU GOI!* merupakan *game* yang berfungsi sebagai media alternatif pembelajaran *goi* untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar berbasis. Penulis membuat rancang media sebelum menuju tahap pembuatan. Kemudian menyusun soal beserta jawaban menggunakan *Microsoft Word*. Pembuatan kerangka dan *layout smartphone* pada *Android Studio*. Setelah kerangka dan *layout* terbuat tahap selanjutnya adalah pembuatan logo dan ikon aplikasi. Berikutnya adalah tahap konfigurasi *database* melalui *Table Plus* agar soal yang tersimpan dalam *database* dapat muncul di aplikasi. Penulis menggunakan *Figma* dan Heroku agar memudahkan penulis sebagai admin untuk memeriksa apabila aplikasi yang dibuat memiliki *bug* atau *error* pada suara dan getaran.
2. Berdasarkan hasil dari penilaian responden mengenai *game SAGASU GOI!*, sebagian besar responden menyatakan setuju bahwa penggunaan fitur, materi yang dipakai dan desain yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* layak sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

5.2 Saran

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

1. Untuk menambah materi agar lebih lebih bervariasi, buku *Shin Nihongo 500 Mon* memiliki beberapa versi lain seperti N3, N2 dan N1, menambahkan soal dari buku versi lain agar soal yang terdapat pada *game SAGASU GOI!* lebih banyak dan bisa mencakup pembelajar bahasa Jepang diatas level *shokyuu*.
2. Menambahkan gambar pada soal-soal yang terdapat pada *game* akan menambah minat pembelajar saat memainkan *game SAGASU GOI!*.
3. Menyediakan fitur *offline*. *Game* ini belum menyediakan fitur *offline*, fitur *offline* dapat membantu *user* agar tidak perlu selalu terkoneksi dengan *internet* apabila ingin memainkan *game SAGASU GOI!*.
4. Metode penelitian lain disarankan agar hasil nilai dari perhitungan yang didapatkan lebih akurat.