BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan analisis dalam penelitian dan diuraikan ada Bab IV berupa hasil penelitian dan pembahasan, maka pada Bab ini, penulis dapat menarik kesimpulan dan saran yang diperlukan untuk pengembangan penelitian selanjutnya dan manfaat dalam pembelajaran bahasa Jepang ke depan.

5.1 Kesimpulan

1. Pembuatan aplikasi game teka-teki silang Kotobotto berbasis website menggunakan aplikasi *Crossword Forge*, kemudian aplikasi dimasukan ke dalam desain *website* menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver CS6* beserta template. Dan tahap terakhir mengunggah melalui perusahaan jasa penyedia *hosting* dan *domain*, kemudian mendapat akun *cPanel* untuk mengakses *file manager* guna mengedit desain *website* sehingga dapat diakses melalui internet.
2. Tahap penggunaan aplikasi melalui website *www.kotobotto.xyz* , kemudian baca tutorial penggunaan yang tersedia di kolom bagian atas. Kemudian dapat memilih kategori yang disuka dengan klik menu di sebelah kiri.
3. Perhitungan menggunakan skala Likert yang diambil melalui hasil kuisioner dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju menghasilkan jawaban interval baik dan menurut hasil persentase

menyatakan aplikasi *Kotobotto* disetujui untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran kosakata.

5.2 Kritik dan Saran

"Tidak ada gading yang tak retak" , berikut hal yang bisa penulis sampaikan dikarenakan meskipun secara keseluruhan penelitian ini berhasil namun masih memiliki berbagai kekurangan yang diharapkan dapat diperbaiki di masa akan datang.

1. Output berupa flash dari aplikasi Crossword Forge memiliki beberapa kelemaha ketika menghadapi bahasa dengan huruf bukan romaji, khususnya dalam penelitian ini adalah huruf hiragana dan katakana.
2. Sebenarnya di dalam file flash, pengguna akan mendapatkan bantuan tombol untuk virtual keyboard. Namun beberapa orang lebih nyaman menggunakan keyboard biasa, maka dari itu harus mengatur pengaturan keyboard dengan mengaktifkan Kana Input terlebih dahulu. Hanya saja, dengan mengaktifkan Kana Input membuat perubahan struktur huruf yang ada pada keyboard, cukup merepotkan.
3. Kemudian untuk tampilan, meskipun memiliki background yang sudah tepat, tetapi masih memiliki tampilan sederhana.
4. Seiring berjalan zaman, penggunaan file flash semakin jarang, ini terbukti ketika menjalankan pada beberapa *browser* di PC terutama di *smartphone*, aplikasi tidak berjalan meskipun dibuka melalui *website*. Maka dari itu, demi menjadikan aplikasi sejenis ini lebih baik,

diharapkan akan ada yang melanjutkan penelitian ini dan membuatnya dapat dijalankan pada sistem *android*.

5. Terakhir, seperti disebutkan sebelumnya bahwa aplikasi teka – teki silang Kotobotto ini bisa dijadikan media pembelajaran untuk pribadi, di kelas maupun untuk menghadapi JLPT. Maka dari itu, diharapkan juga ada yang melanjutkan penelitian ini dan membuat materi yang lebih variatif dan lebih matang.