

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Pada bab penutup ini akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan tugas akhir ini.

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pada pembahasan dari bab-bab sebelumnya maka didapat kesimpulan bahwa Aplikasi Permainan Peran Untuk Pembelajaran Bahasa Jepang *Onmyouji* berhasil dibangun dan dapat memotivasi pemain untuk belajar bahasa Jepang terbukti dari hasil pengujian terhadap pengguna.

#### **6.2 Saran**

Dari proses analisis, perancangan implementasi, hingga pengujian sistem pada pembuatan Tugas Akhir, penulis mendapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut untuk Aplikasi Permainan Peran Untuk Pembelajaran Bahasa Jepang, yaitu:

1. Membuat tantangan baru untuk Aplikasi Permainan Peran Untuk Pembelajaran Bahasa Jepang *Onmyouji* agar lebih menarik.
2. Membangun Aplikasi Permainan Peran Untuk Pembelajaran Bahasa Jepang *Onmyouji* yang mencakup seluruh aksara hiragana, katakana dan kanji.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Z. Sumarlin, T. Sutanto and S. H. E. W, "Aplikasi Pembelajaran Aksara Jepang Berbasis Android," *JSIKA*, vol. 4, no. 2, p. 1, 2015.
- [2] A. G. A. Prayoga, P. A. Bayupati and A. A. K. A. C. W., "Game Edukasi Mengenal Huruf Katakana dan Hiragana Berbasis Android," *Lontar Komputer*, vol. 6, no. 3, p. 621, 2015.
- [3] M. Yunus, I. F. Astuti and D. M. Khairina, "Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Informatika Mulawarman*, vol. 10, no. 2, p. 59, 2015.
- [4] R. M. Ridwan, A. Z. Mansoor and I. S. Mustikadara, "Perancangan Game Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Remaja," *Komunikasi Visual & Multimedia*, vol. 5, no. 1, p. 28, 2013.
- [5] K. Singh, "Study of Achievement Motivation in Relation to," *International Journal of Educational Planning & Administration*, vol. 1, no. 2, pp. 161-171, 2011.
- [6] CESA, "Report CESA," 1 11 2014. [Online]. Available: <http://report.cesa.or.jp/>. [Accessed 7 11 2016].
- [7] A. M. Cohen, "The Gamification of Education," *The Futurist*, vol. 45, no. 5, pp. 16-17, 2011.
- [8] G. Wharton, "Language Learning Interest at New Management University in Multilingual," *Foreign Language Annals*, vol. 38, pp. 544-553, 2005.
- [9] M. E. Everson, "Best Practices in Teaching Logographic and Non-Roman Writing System to L2

- Learners," *Annual Review of Applied Linguistics*, vol. 31, pp. 249-274, 2011.
- [10] R. Itoh and C. Hannon, "The Effect of Online Quizzes on Learning Japanese," *CALICO*, vol. 19, no. 3, p. 551, 2002.
- [11] P. Thornton and C. Houser, "Using Mobile Phones in English Education in Japan," *Journal of Computer Assisted Learning*, vol. 31, pp. 217-228, 2005.
- [12] D. F. A. Efwan, Bunyawin and Wahyudin, "Pengembangan Game Edukasi 3 Dimensi Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak," *Jurnal Algoritma*, vol. 11, no. 1, pp. 1-2, 2014.
- [13] I. C. Sibero, *Langkah Mudah Membuat Game 3D*, Yogyakarta: Mediakom, 2009.
- [14] A. Z. Rauhandi and E. T. Luthfi, "Analisis dan Perancangan Game Edukasi "Ayo Mambatik" Menggunakan Adobe Flash," *Jurnal Dasi*, vol. 12, no. 4, p. 16, 2011.
- [15] R. Wardhani and M. H. Yaqin, "Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu - Pangeran," *Game Dasar-Dasar Hukum Islam Dalam Kitab Mabadi'ul Fiqh Jilid I*, vol. 5, no. 2, p. 473, 2013.
- [16] "Japanese-Language Proficiency Test," [Online]. Available: <http://www.jlpt.jp/e/index.cgi>. [Accessed 23 September 2016].
- [17] Google, "Android History," 2014. [Online]. Available: <https://www.android.com/history/>. [Accessed 23 September 2016].
- [18] Unity, "What is Unity," [Online]. Available: <https://unity3d.com/unity>. [Accessed 23 September 2016].

