BAB VI
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan dan melalui pengujian yang telah dilakukan secara kualitatif mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran ini sebagai media dan sarana dalam belajar Bahasa Jepang, telah didapatkan kesimpulan. Tujuan dan masalah yang berusaha diselesaikan dalam penelitian ini telah berhasil dilakukan setelah melihat dan menganalisis respon dari pengguna. Pengguna menyatakan bahwa materi – materi yang diajarkan dan dibawakan pada aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan belajar dan materi yang beredar. Selain itu, implementasi gamifikasi yang berada pada aplikasi ini juga dinilai sudah sesuai dan berhasil menunjang keseruan pengguna dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan tabel berikut:

No.	Aspek	Penjelasan dan hasil
1	Pengguna dapat melalui materi awal dengan mudah	Seluruh pengguna atau narasumber yang diwawancara dapat menyelesaikan materi pertama, dengan rata – rata percobaan menggarap kuis sebanyak 2 hingga 3 kali.
2	Pengguna dapat menghafal lebih mudah ketika menggunakan fitur permainan pada aplikasi	4 dari 6 narasumber, dapat menjawab diatas 70% dengan benar dari total pertanyaan mengenai arti dari huruf Jepang yang ditampilkan setelah melakukan percobaan sebanyak maksimal 3x.

3	Fitur gamifikasi seperti sistem *point* mendorong pengguna untuk menyelesaikan lebih banyak permainan.	5 dari 6 narasumber melakukan permainan sebanyak minimal 3 kali untuk mengejar peringkat.

Berbagai elemen gamifikasi yang diterapkan seperti sistem *ranking*, *point*, dan *games* memberikan motivasi kepada pengguna untuk aktif dan meningkatkan keinginan untuk belajar Bahasa Jepang. Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa kombinasi antara materi pembelajaran yang sesuai dan penerapan gamifikasi yang efektif dan seru dapat meningkatkan kualitas dan efektifas pembelajaran Bahasa Jepang level N5 serta meningkatkan motivasi dan keniatan pengguna dalam belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian terhadap pengguna, terdapat beberapa saran dan masukkan yang dapat diterapkan pada aplikasi pembelajaran ini. Masukkan dan saran yang diterima dari pengguna seperti fitur tambahan, agar *point* yang didapatkan oleh pengguna dapat digunakan untuk membeli atau digunakan untuk sesuatu agar pengguna lebih termotivasi untuk mendapatkan *point* tersebut. Lalu beberapa pengguna mengharapkan adanya mekanisme *feedback* pada halaman kuis ataupun *games*, sehingga pengguna dapat mengetahui pada bagian mana mereka melakukan kesalahan. Terakhir mengenai materi pembelajaran, beberapa pengguna menyarankan pembagian materi yang lebih merata terutama pada bagian hiragana dan katakana. Dengan adanya saran dan masukkan ini, diharapkan aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang ini dapat memenuhi keinginan dan harapan pengguna kedepannya sebagai *platform* pembelajaran Bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

[1] "Statistics Bureau Home Page/Population Estimates Monthly Report." https://www.stat.go.jp/english/data/jinsui/tsuki/index.html (diakses 4 Oktober 2022).

[2] "国際交流基金 - プレスリリース：2019年度." https://www.jpf.go.jp/j/about/press/2019/ (diakses 4 Oktober 2022).

[3] Fajar Laksmita Dewi, "7 Situs Belajar Bahasa Jepang Online yang Bisa Jadi Pilihan," 19M. https://www.idntimes.com/life/education/fajar-laksmita-dewi-1/7-situs-belajar-bahasa-jepang-online-yang-bisa-jadi-pilihan/7 (diakses 4 Oktober 2022).

[4] H. J.-. U. Nasional, "Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal TICOM*, vol. 4, no. 3, hlm. 92772, 2016, Diakses: 4 Oktober 2022. [Daring]. Tersedia pada: https://www.neliti.com/publications/92772/

[5] H. Nur, "Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan," *Generation Journal*, vol. 3, no. 1, hlm. 1–10, Jan 2019, doi: 10.29407/GJ.V3I1.12642.

[6] M. Hamada dan T. Mitsui, "A mobile-based multimedia system for learning Japanese," *ACM International Conference Proceeding Series*, hlm. 369–373, 2013, doi: 10.1145/2536853.2536917.

[7] M. Lailasari, A. Kurniawati, dan M. Afriansyah, "PEMBUATAN WEB E-LEARNING BAHASA JEPANG UNTUK PEMULA DENGAN MENGGUNAKAN PHP DAN MySQL".

[8] Hanif Nur Fauzi dan Yuyun Rosliyah, "Persepsi Pembelajar terhadap Media Kamus Tematik Berbasis Web bagi Pembelajar Kosakata bahasa Jepang Tingkat Dasar," *Chie*, vol. 8, no. 1, hlm. 26–32, 2020.

[9] H. B. Uno dan Abd. R. K. Ma'ruf, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri," *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 18, no. 3, hlm. 169–185, Des 2016, doi: 10.21009/JTP.V18I3.5372.

[10] NURIA HARISTIANI dan DIAN BAYU FIRMANSYAH, "ANDROID APPLICATION FOR ENHANCING JAPANESE JLPT N5 KANJI ABILITY," *Journal of Engineering Science and Technology*, vol. 12, hlm. 106–114, 2016.

[11] M. P. Lukman, H. Arfandy, dan F. Widjaja, "PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS ANDROID," *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, vol. 2, no. 1, hlm. 33–39, Apr 2019, doi: 10.31598/SINTECHJOURNAL.V2I1.307.

[12] D. Utari, F. Damayanti, dan D. Handoko, "APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF KATAKANA MENGGUNAKAN METODE MARKER AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID," *SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI*, vol. 1, no. 1, hlm. 296–303–296–303, 2020, Diakses: 19 Oktober 2022. [Daring]. Tersedia pada: http://prosiding.snastikom.com/index.php/SNASTIKOM2020/article/view/37

[13] J. Allways, P. Sianipar, dan R. Rosnelly, "PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN HURUF DAN KOSAKATA HIRAGANA BAHASA JEPANG DENGAN AUDIO BERBASIS ANDROID," *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, vol. 1, no. 1, hlm. 899–914, Agu 2020, Diakses: 19 Oktober 2022. [Daring]. Tersedia pada: https://www.e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/933

[14] Fahmi Rizal, "MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG KHUSUS DASAR N5 BERBASIS ANDROID," *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik*, vol. 1.1, no. 6, 2017.

[15] M. Hamada dan T. Mitsui, "A mobile-based multimedia system for learning Japanese," *ACM International Conference Proceeding Series*, hlm. 369–373, 2013, doi: 10.1145/2536853.2536917.

[16] H. Tovic, “PEMBANGUNAN APLIKASI PERMAINAN PERAN UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG,” Mar 2017.

[17] Y. Udjaja, Renaldi, Steven, K. Tanuwijaya, dan I. K. Wairooy, “The Use of Role Playing Game for Japanese Language Learning,” *Procedia Comput Sci*, vol. 157, hlm. 298–305, Jan 2019, doi: 10.1016/J.PROCS.2019.08.170.

[18] D. I. Jati, “APLIKASI PEMBELAJARAN DASAR FOTOGRAFI,” UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO, 2013.

[19] S. Cherednichenko, “M-Learning: Types of Educational Apps and Development Tips | Mobindustry.” https://www.mobindustry.net/blog/m-learning-types-of-educational-apps-and-development-tips/ (diakses 24 Oktober 2022).

[20] M. Shibatani, “Japanese language | Origin, History, Grammar, & Writing | Britannica.” https://www.britannica.com/topic/Japanese-language (diakses 20 Oktober 2022).

[21] Y. Sadewa, *Bahasa Jepang Yang Mudah*. MediaPressindo, 2019.

[22] Y. Okuyama, “CALL Vocabulary Learning in Japanese: Does Romaji Help Beginners Learn More Words?,” *CALICO Journal*, vol. 24, no. 2, hlm. 355–379, 2007, [Daring]. Tersedia pada: http://www.jstor.org/stable/24147916

[23] J. Hamari, J. Koivisto, dan H. Sarsa, “Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification,” *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, hlm. 3025–3034, 2014, doi: 10.1109/HICSS.2014.377.

[24] A. K. Y. Aryo Kusuma Yaniaja, H. W. Hendra Wahyudrajat, dan V. T. Devana, “Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi,” *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1, hlm. 22–30, Jan 2020, doi: 10.34306/ADIMAS.V1I1.235.

[25] A. K. A. Julianto dan E. Ekohariadi, “METODE GAMIFICATION PADA PEMROGRAMAN DASAR TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN,” *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, vol. 5, no. 01, hlm. 77–84, Sep 2020, Diakses: 21

November 2022. [Daring]. Tersedia pada: https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/36411

[26] R. H. Sianipar, *Pemrograman Javascript: Teori Dan Implementasi*, vol. 1. Penerbit Informatika, 2015.

[27] R. H. Sianipar, *Dasar Pemrograman JavaScript: Langkah demi Langkah*, vol. 1. Penerbit ANDI, 2017.

[28] S. Tilkov dan S. Vinoski, "Node.js: Using JavaScript to build high-performance network programs," *IEEE Internet Comput*, vol. 14, no. 6, hlm. 80–83, Nov 2010, doi: 10.1109/MIC.2010.145.

[29] "AdonisJS at a glance." https://adonisjs.com/adonisjs-at-a-glance (diakses 25 November 2022).

[30] Educative Answers Team, "What is AdonisJs?" https://www.educative.io/answers/what-is-adonisjs (diakses 23 November 2022).

[31] D. Damodaran B, S. Salim, dan S. M. Vargese, "Performance Evaluation of MySQL and MongoDB Databases," *International Journal on Cybernetics & Informatics*, vol. 5, no. 2, hlm. 387–394, Apr 2016, doi: 10.5121/IJCI.2016.5241.