

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

- Pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan teknik gamifikasi telah berhasil dilakukan. Aplikasi tersebut dibangun dengan menggunakan *Six Steps to Gamification framework*, bernama “Belajar Nihongo”.
- Aplikasi telah di evaluasi oleh 30 responden dengan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Hasil evaluasi menunjukkan bagian *perceived ease of use* dengan persentase sebesar 83.11% (sangat setuju) dan bagian *perceived usefulness* dengan persentase sebesar 83.06% (sangat setuju). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mudah dan bermanfaat untuk digunakan.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan saran untuk pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang:

- Menambahkan materi, seperti huruf kanji untuk menambah pengetahuan seputar penggunaan kanji dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang.
- Mengembangkan aplikasi ke platform lain, seperti *Apple iOS*, untuk menjangkau lebih banyak pengguna.