

## BAB 5

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi telah berhasil dibuat menggunakan metode gamifikasi untuk pembelajaran Bahasa Mandarin. Aplikasi tersebut dibangun menggunakan *framework Six Steps to Gamification* dan diberi nama Learn Chinese.
2. Aplikasi ini telah diuji dan dievaluasi oleh 31 (tiga puluh satu) responden di Little Thinkers Preschool menggunakan survei yang dibangun berdasarkan Hedonic-Motivation System Adoption Model (HMSAM). Hasil evaluasi survei menunjukkan bahwa pengguna memiliki niat untuk menggunakan aplikasi di masa yang akan datang dengan persentase evaluasi sebesar 94,84% pada kategori *Behavioral Intention to Use* dan pengguna terbawa suasana dengan persentase evaluasi sebesar 86,89% pada kategori *Immersion*.
3. Aplikasi dapat membantu anak-anak dalam mengingat dan melatih pengucapan *pinyin* menurut guru di Little Thinkers Preschool.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan dan menguji aplikasi menggunakan perangkat iOS sehingga menjangkau lebih banyak perangkat dan *user*.
2. Mengembangkan *speech recognition* yang lebih akurat untuk *single word*.
3. Mengembangkan aplikasi untuk mengevaluasi Bahasa Mandarin secara tata bahasa dan komprehensi.