

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Permasalahan dalam pembelajaran bahasa Mandarin di kalangan siswa SMP adalah kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi. Pembelajaran bahasa Mandarin di sekolah umumnya masih terpaku pada media pembelajaran seperti buku cetak, presentasi dan *flashcards*, tanpa adanya keterlibatan siswa secara interaktif melalui media yang sesuai. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengenali karakter *hanzi*, memahami nada, dan melafalkan kosakata Mandarin yang membuat bahasa Mandarin menjadi pembelajaran yang sulit. Sebagai solusi dari masalah tersebut, penulis merancang sebuah aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dengan pendekatan *UI/UX* dan metode *design thinking*. Aplikasi ini memuat materi dasar sesuai standar tes HSK 1 dan 2, serta dilengkapi dengan elemen - elemen gamifikasi, seperti kuis interaktif, latihan pelafalan nada, *leaderboard*, toko, dll, untuk meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar siswa secara mandiri. Proses perancangan dilakukan secara sistematis melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, untuk menghasilkan solusi yang berbasis kebutuhan pengguna secara langsung. Hasil *user test* terhadap prototipe aplikasi ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa Mandarin ketika materi pembelajaran disajikan secara interaktif dan menyenangkan. Responden menyatakan bahwa fitur kuis dan visualisasi yang menarik membantu mereka lebih memahami pelafalan dan mengenali *hanzi* dengan lebih baik.

5.2 Saran

Berdasarkan dari penelitian dan perancangan dari aplikasi HaoHao, terdapat beberapa saran yang dapat penulis sampaikan guna pengembangan lebih lanjut.

A. Saran Teoritis

1. Untuk penelitian berikutnya, bisa menambahkan materi yang pembelajaran bahasa Mandarin tingkat lanjut.
2. Untuk Universitas, diharapkan hasil dari perancangan media interaktif ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan metode pembelajaran bahasa asing yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Penelitian lanjutan dapat mengembangkan fitur - fitur yang lebih variatif, seperti personalisasi materi atau integrasi teknologi AI untuk pembelajaran yang adaptif.

B. Saran Praktis

1. Untuk penelitian berikutnya, disarankan menambahkan jumlah responden atau narasumber dalam kuesioner untuk mendapatkan perspektif dan wawasan yang lebih luas mengenai target perancangan.
2. Untuk penelitian berikutnya, disarankan untuk memberikan alternatif desain pada logo aplikasi dengan unsur bahasa Mandarin agar aplikasi lebih terlihat seperti aplikasi pembelajaran bahasa Mandarin.
3. Untuk penelitian berikutnya, disarankan untuk melakukan observasi terhadap sekolah – sekolah yang memiliki pembelajaran bahasa Mandarin wajib atau ekstrakurikuler untuk mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai materi pembelajaran di kelas.
4. Untuk penelitian berikutnya, disarankan untuk melakukan penelitian atau observasi yang lebih mendalam untuk

mendapatkan informasi yang lebih akurat mengenai pemilihan target SES untuk perancangan.

5. Untuk aplikasi, disarankan untuk menambahkan materi pembelajaran lebih lanjut seperti latihan percakapan.
6. Untuk aplikasi, disarankan untuk menggantikan pengisi suara bahasa Mandarin dengan suara yang lebih jelas.
7. Untuk Universitas, disarankan untuk memberikan jangka waktu yang lebih panjang agar mahasiswa dapat menyelesaikan penelitian dan perancangan dengan maksimal.

