

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai KOMU: Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Korea, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi “KOMU: Korea Mudah” dirancang menggunakan gamifikasi untuk membuat aplikasi pembelajaran bahasa korea semakin menarik. Terdapat beberapa gamifikasi dalam aplikasi yaitu hadiah harian, kuis, dan papan peringkat. Dengan adanya gamifikasi diatas membuat pengguna tertarik mempelajari bahasa korea. Hal ini diperkuat oleh data kuesioner peneliti, memperoleh variabel EE berkorelasi dengan variabel BI, dan variabel PE dan HM berkorelasi dengan variabel BI yang menandakan pembuatan gamifikasi pada aplikasi pembelajaran bahasa korea berhasil.
2. Pada pengembangan aplikasi “KOMU: Korea Mudah” menggunakan Flutter yang dapat membuat aplikasi android dan iOS dengan sekali kode. Flutter dapat membuat animasi yang dapat mempercantik aplikasi. Terdapat juga animasi yang diambil dari Lottiefiles yang dimasukkan ke dalam halaman hadiah harian dan kuis, hal tersebut dapat menunjang tampilan pada halaman agar pengguna tidak bosan.

5.2. Saran

Berikut ini terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan dalam pengembangan lebih lanjut:

1. Menambahkan fitur untuk dapat bertatap muka secara langsung bersama mentor atau guru, sehingga pengguna mendapatkan pengalaman berbicara langsung dengan ahlinya.
2. Menambahkan media pembelajaran berupa video pada halaman kursus, sehingga pengguna tidak bosan.
3. Menambahkan kuis untuk menuliskan huruf pada layar, sehingga pengguna dapat melatih penulisan huruf korea.