

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap game edukasi “Nihongo Jouzu” dan pengolahan data dari responden, dapat disimpulkan bahwa:

1. Game yang dirancang ingin bisa berguna dan membantu pemain lebih mengenal *kanji*. Dengan memusatkan pembelajaran hanya ke 103 *kanji* utama terpenting pemain bisa fokus ke *kanji* tersebut saja. Juga disediakannya 3 pilihan berbeda seperti, angka, nama hari, dan arah mata angin pun membantu mengklasifikasikan *kanji-kanji* agar lebih mudah dikenali dan dipahami. Adanya contoh penggunaan dan gambar bantuan seperti kompas dan tanggal juga membantu untuk menghafalkan *kanji*.
2. Game edukasi “Nihongo Jouzu” dibuat dengan tujuan mempelajari aksara *kanji* bahasa Jepang menjadi lebih mudah untuk dikenali. Terdapat banyak hal penting yang harus diafal ketika belajar dan mengingat *kanji*. Hal-hal penting tersebut dijadikan satu di halaman *details* agar pemain bisa melihat dan menghafalkan, serta mengenali aksara *kanji* dengan lebih mudah, lengkap dengan audio cara penyebutan *kanji* tersebut.
3. Dari hasil uji yang dilakukan dari 53 responden, ditemukan bahwa adanya hubungan kebergunaan dan kemudahan penggunaan game dengan ketertarikan untuk terus bermain. Dengan hasil uji korelasi PE dengan BI sebesar 0.567 dan EE dengan BI sebesar 0.644. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengguna ingin terus menggunakan game “Nihongo Jouzu” karena dirasakan berguna dan mudah untuk digunakan.

5.2 Saran

Berikut adalah saran-saran untuk penelitian berikutnya:

1. Dengan menambah pembelajaran kosakata bahasa Jepang
2. Menambah fitur agar pengguna bisa menggambar *kanji*
3. Menambah topik tentang latihan kemampuan mendengarkan atau *listening* bahasa Jepang

