

BAB IV

PENUTUP

Berdasarkan analisis yang dilakukan mengenai penggunaan program komputer *KotobaBot Quiz* dengan metode *Spaced Repetition Learning* pada aplikasi Discord sebagai media pembelajaran kosakata kanji, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan program komputer *KotobaBot Quiz* dengan metode *Spaced Repetition Learning* di aplikasi Discord sebagai media pembelajaran kanji untuk mahasiswa UNSADA. Berdasarkan angket yang telah dilakukan untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi mahasiswa UNSADA dalam mempelajari kanji, masalah-masalah yang dihadapi oleh mahasiswa UNSADA dalam mempelajari kanji adalah banyaknya kanji yang harus dihafalkan, kesulitan membedakan kanji yang mirip, serta kesulitan dalam mengingat bacaan *onyomi* dan *kunyomi*. Kajian pustaka menjelaskan teori-teori terkait pembelajaran kanji, seperti sejarah kanji, bushu, morfologi bahasa Jepang, serta metode *Spaced Repetition Learning*.
2. Penggunaan *KotobaBot* dianalisis sebagai solusi untuk membantu mahasiswa mengatasi kesulitan dalam mempelajari kanji melalui fitur-fitur yang disediakan seperti *quiz* dan pencarian informasi kanji. Penggunaan Program komputer *KotobaBot* dengan metode *Spaced Repetition Learning* di aplikasi Discord dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa UNSADA dalam mempelajari kosakata kanji. menawarkan media pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan efisien yang membantu mahasiswa UNSADA dalam memahami dan menguasai kanji dengan lebih baik. Program komputer ini merupakan solusi yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan penguasaan kanji di kalangan mahasiswa UNSADA.