

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan hasil yang sudah didapat dalam penelitian ini, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Aplikasi *Moji Higa* berbasis android ini dibuat dengan menggunakan metode ADDIE melalui tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Kemudian aplikasi ini dibuat dengan menggunakan beberapa *software* yaitu, *Adobe flash CS6, Canva, Pinterest, dan Web of Text*. Selain itu, proses pembuatan aplikasi *Moji Higa* terdiri dari beberapa tahapan yaitu membuat desain media, mencari *background* di *pinterest*, membuat *button, asset*, hiragana, mendownload audio hiragana, membuat setiap *scene* pada aplikasi, membuat *actionsript*, membuat *quiz* dan mengubah *Moji Higa* menjadi aplikasi.
- 2) Tanggapan responden mengenai aplikasi *Moji Higa* dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran hiragana berbasis android serta mendapatkan *presentase* 87,9 % pada aplikasi ini. Aplikasi *Moji Higa* dapat tanggapan yang baik karena sesuai dengan kriteria menjadi media pembelajaran seperti memiliki fitur audio, penjelasan materi, *quiz* maupun dalam segi tampilan yang menarik serta beberapa saran yang berikan untuk mengembangkan aplikasi *Moji Higa* yang lebih baik kedepannya.

5.2. Saran

Setelah penulis melakukan penelitian ini, penulis ingin memberikan saran kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dibidang yang sama, yaitu :

- 1) Menambahkan materi pendukung atau penjelasan materi yang lebih rinci lagi pada penjelasan materi hiragana.
- 2) Menambahkan gambar yang bergerak atau *gif* pada urutan cara menulis hiragana agar pembelajar lebih mudah mengerti.
- 3) Memperbaiki resolusi yang kurang optimal agar gambar yang dihasilkan bisa lebih bagus.
- 4) Menambahkan waktu pada saat pengerjaan *quiz* agar lebih efektif dalam mengerjakan soal.
- 5) Tingkatkan level soal pada *quiz* agar dapat mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi.