

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *Game WeAR* dibuat dan dirancang dengan menggunakan *software Unity 3D, Blender, Photosop CS6* serta *Clip Studio Paint*.
2. Tanggapan responden mengenai aplikasi *game WeAR* menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan setuju aplikasi *WeAR* sebagai media pembelajaran yang menarik. Maka dapat disimpulkan bahwa *WeAR* dapat digunakan untuk menjadi media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* dalam mempelajari huruf hiragana.

#### 5.2 Saran

Setelah melakukan dan melihat hasil dari penelitian ini penulis ingin memberikan saran kepada peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut, yaitu:

1. Penggunaan media *Augmented Reality* masih dapat dikembangkan dalam beberapa tahun kedepan. Dengan adanya media ini diharapkan untuk pembelajaran selain semakin baik, interaktif, dan menarik, tetapi juga dapat membuat kemudahan dalam menghafal secara komunikasi visual maupun verbal.
2. Berkolaborasi dengan beberapa orang yang ingin melakukan penelitian serupa dari jurusan lain agar media dapat diciptakan dapat menjadi lebih

baik dikarenakan pengerjaan dapat lebih efisien dengan kemampuan di bidangnya, waktu yang digunakan dan tenaga yang dikeluarkan.

3. Penyempurnaan media *Augmented Reality* baik dalam bentuk, desain, 3D, materi, dan kreativitas yang akan dirancang sehingga media *Augmented Reality* dapat lebih efektif dalam memberikan pembelajaran serta menyenangkan untuk mempelajari materi tersebut.

