

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

- a. Aplikasi *Kuma Kanji* dibuat dengan menggunakan *Canva*, *Paint*, dan *Unity*. Proses pembuatan aplikasi *Kuma Kanji* terdiri dari beberapa tahap yaitu membuat design media, membuat *layout canvas*, mengimport objek ke dalam *assets*, menambahkan *background*, membuat *button*, membuat *scene menu*, membuat *CScript*, menambahkan coding pada *button*, membuat *scene menu*, membuat *scene learning*, membuat *game memory hint*, membuat tiap level, membuat *puzzle*, *membuild* game menjadi aplikasi.
- b. Tanggapan responden mengenai aplikasi *Kuma Kanji* dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran kanji tingkat dasar. Aplikasi *Kuma Kanji* mendapatkan tanggapan yang baik dari segi resolusi, tampilan yang menarik serta beberapa saran untuk pengembangan aplikasi *Kuma Kanji* yang lebih baik kedepannya.

5.2 Saran

Setelah penulis melakukan penelitian ini, ada beberapa saran yang diberikan kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti bidang yang sama, yaitu:

1. Menambahkan materi pendukung yang dapat dilengkapi media pembelajaran yang lebih baik seperti tata cara penulisan kanji yang benar dan contoh kalimat.
2. Objek-objek atau animasi yang akan digunakan lebih diperbanyak lagi untuk lebih menarik perhatian.
3. Menambahkan beberapa fitur *sound* dan juga nilai skor..