

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui tahapan-tahapan yang ada, peneliti berhasil menyelesaikan dan mengambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi sebagai media pembelajaran berjudul “Hafal Kanji” berhasil diimplementasikan sesuai rancangan yang telah dibuat. Aplikasi ini diimplementasikan dengan baik menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), dan dikembangkan dengan bahasa pemrograman C# dan Unity sebagai platform pengembangannya. Aplikasi hanya dapat dioperasikan pada sistem android.
2. Fitur-fitur yang dapat membantu memudahkan pengguna dalam menghafal kosakata secara efektif dan efisien berhasil diimplementasikan.
3. Solusi dari aplikasi dalam mengatasi kesulitan menghafal kosakata Kanji, yang memiliki banyak kata dengan pelafalan yang sama tetapi makna yang berbeda sudah ditemukan, yaitu dengan implementasi fitur audio pengucapan.

6.2 SARAN

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menyadari masih ada kekurangan pada aplikasi yang telah peneliti buat. Untuk penelitian-penelitian berikutnya yang lebih baik, adapun saran bermanfaat dari peneliti, sebagai berikut:

1. Peneliti selanjutnya dapat membuat aplikasi dengan penyimpanan mengenai data atau progres belajar yang lebih baik.
2. Peneliti selanjutnya dapat membuat aplikasi dengan fitur-fitur tambahan yang lebih baik, seperti fitur mode teks besar.
3. Peneliti selanjutnya dapat membuat aplikasi yang kompatibel dengan perangkat lunak iOS.

Saran-saran di atas diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar dapat membuat aplikasi yang lebih baik lagi demi meningkatkan pengalaman pengguna dalam menghafal kosakata secara efektif dan efisien.