

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *augmented reality* untuk pengenalan kosa kata Bahasa Arab berbasis Android dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Unity dan Vuforia sebagai *database marker*.
2. Objek 3 dimensi dibuat menggunakan perangkat lunak Blender untuk *modelling* dan *coloring*.
3. Objek 2 dimensi, seperti: logo, *button*, dan *marker* dibuat menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator.
4. Aplikasi *augmented reality* dapat digunakan dengan memanfaatkan kamera pada *smartphone* dan *marker* sebagai gambar target untuk memunculkan objek 3 dimensi.
5. Aplikasi *augmented reality* untuk pengenalan kosa kata Bahasa Arab berbasis Android layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendamping/alternatif belajar siswa di kelas atau di rumah.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan, penulis mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi seperti:

1. Perlu ditambahkan mufrodad lain yang lebih banyak perlu ditambahkan animasi yg lebih menarik supaya lebih menarik minat khususnya untuk target anak.
2. Ditambahkan cara pengucapan karena anak kecil tidak semua bisa membaca tulisan arab (masih belajar).
3. Desain masih kurang menarik untuk target anak TK.
4. Ditambah kartun/animasi supaya lebih menarik.

