

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka kesimpulan yang didapatkan dalam proses aplikasi pengenalan huruf hijaiyah bagi anak usia dini. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a) Faktor perilaku dan respon anak dapat menjadi acuan dalam meningkatkan minat belajar anak menggunakan aplikasi *Augmented Reality* pengenalan huruf hijaiyah, ada yang mempunyai rasa ingin tahu, ada yang malu – malu dan terkadang ada juga yang belum lancar membaca. Oleh sebab itu diperlukan pengawasan dari orang tua atau orang dewasa mendampingi dan dibantu untuk membacakan kartu huruf hijaiyah yang dipilih anak.
- b) Berdasarkan hasil dari *usability testing*, setelah anak dapat mengoperasikan aplikasi, anak sangat tertarik untuk mencoba marker dimana ketika di scan akan memunculkan objek 3D dan mengeluarkan suara pelafalan yang membuat minat anak semakin tinggi dalam belajar mengenal huruf hijaiyah.

5.2 Saran

Aplikasi ini masih memiliki banyak kekurangan, maka masih perlu adanya perbaikan dan perkembangan lebih lanjut, ada beberapa saran yang ingin disampaikan untuk menunjang kesempurnaan aplikasi yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan pada pengembangan game ini selanjutnya untuk objek 3D dari aplikasi tersebut tidak lama dalam kemunculannya meskipun diambil dari sisi manapun objek 3D nya bisa langsung muncul kerana pada saat digunakan.