

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah telah berhasil dirancang dan dapat disimpulkan bahwa:

- a. Aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah berhasil dirancang dengan menggunakan beberapa *software* seperti Unity, Canva, Figma, Blender 3d, Vuforia, dan editor.audio
- b. Aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah berhasil dirancang menggunakan metode pengembangan aplikasi Multimedia Development Life Cycle.
- c. Aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah berhasil dirancang dan mendapatkan indeks persentase kelayakan sebesar 86.875%, di mana angka tersebut masuk dalam kategori Sangat Baik (SB).

#### **5.2 Saran**

Dalam penelitian ini Penulis menyadari bahwa media pembelajaran yang telah berhasil dibangun ini merupakan media yang sangat sederhana dan belum sempurna, sehingga masih sangat membutuhkan kritik serta saran untuk kedepannya. Aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pengenalan huruf Hijaiyah ini masih membutuhkan pengembangan lebih jauh, untuk pengembangan selanjutnya. Penulis menyarankan beberapa hal berikut:

- a. Menambahkan objek 3D pada aplikasi ini, seperti hamzah dan lam alif
- b. Menambahkan Menu Belajar yang berisi penjelasan tentang setiap huruf hijaiyah dan soal soal untuk evaluasi dari proses pembelajaran yang diangkat dalam aplikasi ini.
- c. Aplikasi ini hanya tersedia pada *Android*, dan untuk selanjutnya diharapkan dapat berjalan pada sistem selain *Android*.