

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya dalam penelitian ini mengenai perancangan aplikasi *augmented reality* pengenalan huruf abjad untuk siswa/i tunarungu tingkat rendah berbasis android pada SLB Prof. Dr. Sri Soedewi Masjchun Sofwan, SH maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian yang telah dilakukan selama ini menghasilkan sebuah aplikasi *augmented reality* pengenalan huruf abjad untuk siswa/i tunarungu tingkat rendah berbasis android pada SLB Prof. Dr. Sri Soedewi Masjchun Sofwan, SH
2. Aplikasi pengenalan huruf abjad isyarat ini membantu pada proses mengajar pelajaran Bahasa Indonesia kelas I pada SLB Prof. Dr. Sri Soedewi Masjchun Sofwan, SH
3. Perancangan media pembelajaran berupa aplikasi pengenalan Huruf abjad isyarat ini dapat menjadi sarana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan minat dari para siswa/i dalam belajar.

6.2 SARAN

Telah disadari oleh penulis bahwa masih ada beberapa kekurangan dalam penelitian ini, terutama pada aplikasi yang telah dikembangkan, oleh karena itu penulis sangat membutuhkan saran dan masukan dari pembaca yang bersifat membangun, guna untuk pengembangan dan penyempurnaan yang lebih baik lagi dan dapat digunakan. Adapun yang menjadi saran atau masukan untuk pengembangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk objek 3D animasi yang ditampilkan masih adanya kekurangan yang harus perlu diperbaiki.
2. Aplikasi *Augmented Reality* ini, diharapkan dapat dioperasikan atau dijalankan di sistem operasi berbasis *ios* yang terdapat di *smartphone*.
3. Aplikasi *Augmented Reality* ini, diharapkan dapat dibuat dengan ukuran yang minimalis, supaya tidak memakan banyak kapasitas memori internal pada *smartphone*.
4. Diharapkan *Augmented Reality* ini ada penambahan fitur berupa angka atau latihan soal dari beberapa objek 3D animasi Bahasa isyarat huruf abjad .