

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan penulis pada penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Perangkat Pembelajaran Huruf Alfabet Berbasis *Augmented Reality* (Studi Kasus: Tk Negeri 1 Purwokerto Timur)” dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi menunjukkan kinerja yang baik berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *Blackbox Testing* dan mendapatkan *grade D* pada pengujian fungsionalitas menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).
2. Aplikasi yang dihasilkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran alfabet dan menambah minat belajar saat proses pembelajaran.

#### **5.2 Saran**

Setelah proses penelitian ini, penulis memberi saran untuk pengembangan penelitian ini sebagai berikut.

1. Perlu adanya pengembangan objek 3D yang lebih menarik dengan penambahan animasi.
2. Penambahan fitur seperti *zoom* pada *ARCamera*.