

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil penyusunan tugas akhir yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Pertama, Aplikasi Pembelajaran Huruf Hiragana Dan Katakana Beserta Cara Penulisannya Menggunakan Augmented Reality bisa digunakan oleh siapa saja, membuat urutan penulisan Hiragana dan Katakana lebih mudah dipahami. Kedua, pengguna dengan mudah bisa mengakses Aplikasi Pembelajaran Huruf Hirugana Dan Katakana Beserta Cara Penulisannya Di Android Menggunakan Augmented Reality, terutama bagi mereka yang ingin belajar Hiragana dan Katakana tanpa merasa bosan. Ketiga, melalui Aplikasi tersebut, pengguna diberi kesempatan untuk mengikuti kuis yang telah disiapkan. Ini memungkinkan mereka untuk mengukur pemahaman mereka terkait materi Hirugana dan Katakana. Dengan demikian, aplikasi ini tidak hanya menyediakan materi pembelajaran yang komprehensif, tetapi juga interaktif dan menyenangkan dalam memahami Hirugana dan Katakana.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari pembahasan yang telah ditulis oleh peneliti, terdapat beberapa saran yang kiranya dapat menjadikan penelitian menjadi lebih baik. Yang dapat dikembangkan dari penelitian ini adalah Pertama, dalam pengembangan aplikasi ini, kita dapat menambah variasi soal Quiz sehingga pengguna tidak mendapatkan soal yang sama setiap kali menggunakannya.