

## BAB VII

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 7.1. Kesimpulan

Perancangan buku interaktif dengan teknik *Augmented Reality* tentang rukun shalat ini di buat untuk media belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga memberikan edukasi dengan cara yang baru pada anak. Karena selama ini anak menerima pelajaran dengan metode yang begitu-begitu saja dengan membaca buku teks yang sangat panjang dan gambar yang kurang begitu interaktif. Sehingga perancangan ini dibuat untuk menunjang semangat belajar anak-anak terutama dalam bidang ibadah dengan mengabungkan buku dengan media elektronik yang anak biasa pakai yakni smartphone. Tujuan lain juga dengan adanya buku interaktif ini juga memberikan sarana baru dalam dunia pendidikan terutama dalam bidang teknologi sehingga memunculkan cara baru dalam memberikan Pendidikan terutama pada tingkat Sekolah Dasar. Karena selama ini teknologi yang kita ketahui selain memberikan hiburan, juga dapat memberikan Pendidikan dengan metode yang baru untuk kita. Buku interaktif belajar shalat dengan Teknik *Augmented Reality* ini dapat digunakan pada anak jenjang usia 7-12 tahun dengan tingkatan Sekolah Dasar. Karena pada usia tersebut sangat cocok untuk menerima Pendidikan terutama dalam penerimaan Pendidikan agama islam.

#### 7.2. Saran

Perancangan perancangan buku interaktif dengan teknik *Augmented Reality* tentang rukun shalat ini dibuat dengan penelitian dan wawancara. Perancangan yang dibuat diharapkan menjadi suatu sarana yang bermanfaat dengan sebaik mungkin oleh para pelajar. Akan tetapi masih banyak kesalahan dalam pembuatan laporan dari segi penulisan maupun membuat perancangan ini. Dalam pembuatan aplikasi ini masih banyak kekurangan yang dibuat baik dari animasi yang masih kaku, cahaya dalam aplikasi masih terlalu redup, maupun tone warna pada karakter yang berbed`a saat ditampilkan. Untuk itu saran

dalam pembuatan aplikasi ini perancang akan terus berusaha dan mencoba agar hasil yang dibuat dapat memuaskan target audiens. Dalam pembuatan buku perancang juga mendapatkan masalah karakter yang tidak dapat di scan sehingga masih menggunakan QR dalam menampilkan animasi dan teks yang kurang rapi. Sehingga diharapkan untuk membuat perancangan selanjutnya diharap perancang dapat melakukan uji coba scan cara baru tanpa harus menggunakan QR yang terkesan kurang rapih