

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, teknologi *augmented reality* berhasil dibangun menggunakan *software* unity, dimana dalam pembuatan 3D menggunakan *blender* dan audionya menggunakan *adobe audition*. *output* dari aplikasi berhasil memindai marker kartu kuartet dan dapat menampilkan informasi berupa audio, untuk setiap aksara jawa. Dalam penerapannya aplikasi AR pengenalan aksara jawa dapat dijadikan media pembelajaran disekolah dengan bantuan guru / pendidik, hal itu diperkuat dari hasil kuisioner penelitian pengujian sebelum (*pre test*) dan sesudah (*post test*) dengan aplikasi *augmented reality*, didapat presentase 78,7% dengan media papan tulis dan buku. Kemudian setelah menggunakan aplikasi *augmented reality* dengan kartu kuartet mendapat presentase 88,6% dengan selisih perbandingan 9,9 % yang artinya ada kenaikan (Sangat Baik) dalam menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran alternatif. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini menambah minat belajar murid sehingga dapat digunakan untuk media pembelajaran alternatif agar murid semakin antusias dalam belajar aksara jawa.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan untuk mengembangkan aplikasi sebagai berikut :

1. Aplikasi dapat dikembangkan dengan menambah fitur yang bisa membaca aksara jawa dengan metode multiple marker

2. Aplikasi dapat diberikan soal kuis tambahan untuk melatih kecepatan dan ketepatan dalam mengingat aksara jawa
3. Aplikasi dapat di daftarkan ke *google playstore*, untuk dipublikasi
4. Aksara jawa diperlengkap lagi dengan standarisasi menurut undang – undang terbaru.

