

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah dan hasil penelitian terhadap Pembuatan Aplikasi Augmented Reality untuk Pengenalan Aksara Jawa Kelas IV di SD Negeri Ngemplak Nganti Berbasis Android, maka kesimpulan yang dapat diambil dari aplikasi media pembelajaran yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif untuk materi pelajaran aksara Jawa dibuat dengan beberapa tahapan sebagai berikut:
  - a. Pembuatan desain 2D menggunakan Adobe Photoshop 2015
  - b. Pembuatan objek 3D dan animasi menggunakan SketcUp 2019.
  - c. Pembuatan desain *marker*.
  - d. Mengunggah *marker* kedalam *database* vuforia.
  - e. Pembuatan aplikasi menggunakan Unity Game Engine.
2. Pada saat proses identifikasi *marker*, detail dari *marker* ternyata mempengaruhi waktu kamera dalam mengidentifikasi *marker*.
3. Dengan dibuatnya aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran aksara Jawa, maka akan membuat siswa lebih tertarik terhadap pelajaran Bahasa Jawa khususnya aksara Jawa dan dapat digunakan sebagai alat peraga dalam penyampaian materi tersebut.

4. Dengan media pembelajaran yang baru, dapat membantu guru dalam menggambarkan aksara jawa materi pelajaran Bahasa Jawa yang diajarkan kepada siswa.

## 5.2 Saran

Aplikasi media pembelajaran menggunakan Augmented Reality ini masih memiliki kekurangan, untuk pengembangan aplikasi ini dapat berdasarkan analisa dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya dengan melakukan perbaikan dan penambahan beberapa komponen. Beberapa hal yang penulis sarankan untuk aplikasi Augmented Reality ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah fitur "*Guide*" yang interaktif dan dilengkapi dengan animasi pada aplikasi akan sangat membantu pengguna untuk memahami cara penggunaan aplikasi.
2. Dengan media pembelajaran interaktif yang baru, pengguna disarankan untuk memperhatikan kekurangan dan kelemahan aplikasi ini agar dapat segera dicari pemecahan masalahnya.