

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini berhasil menerapkan teknologi augmented reality sebagai media untuk pembelajaran pengenalan huruf aksara jawa. Aplikasi augmented reality ini dapat berjalan pada perangkat mobile Android. Aplikasi ini juga dapat menampilkan Objek 3D dari setiap huruf aksara jawa dan dapat mengeluarkan suara sehingga akan menambah minat siswa dalam belajar pengenalan huruf aksara jawa melalui aplikasi ini. Berdasarkan hasil interpretasi skor yang diperoleh dari data kuesioner dari Aspek Tampilan memperoleh skor sebesar 90% yang dalam kategori "Sangat Setuju" sedangkan untuk Aspek Informasi memperoleh skor sebesar 92% yang dalam kategori "Sangat Setuju" yang menunjukkan bahwa siswa di sekolah Dasar negeri Giwangan merasa puas dan menerima dengan baik aplikasi Augmented Reality ini.

5.2 Saran

Aplikasi augmented reality ini masih memiliki banyak kekurangan, sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut agar lebih baik. Maka peneliti dapat memberikan saran untuk pengembang aplikasi Augmented Reality selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi augmented reality pengenalan huruf aksara jawa berbasis mobile dengan sistem operasi android ini membutuhkan pengembangan lebih lanjut. Objek aksara jawa yang ditampilkan hanya aksara dasar sehingga diharapkan untuk kedepannya agar lebih banyak lagi supaya lebih luas lagi dalam pengetahuan yang diberikan oleh aplikasi.
2. Aplikasi ini hanya bisa dioperasikan pada satu platform android, untuk kedepannya dapat dikembangkan lagi agar dapat digunakan pada banyak platform.