

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti terhadap aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf dan angka untuk anak di Rumah Sekolah menggunakan unity 3D menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memikat bagi anak-anak. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur yang dapat diakses, di antaranya yaitu fitur tentang aplikasi, belajar huruf alfabet, fitur belajar angka, fitur *scan augmented reality*, dan fitur menyusun huruf. Selain itu, dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif ini, Unity 3D mampu menangani pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif yang dibuat. Keunggulan Unity 3D dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran ini ialah Unity menyediakan fitur-fitur seperti animasi, rendering grafis, dan dukungan untuk *augmented reality*. Selain itu, Unity menyediakan *Asset Store* yang kaya dengan berbagai sumber daya, seperti model 3D, tekstur, suara, dan *plugin* yang digunakan untuk mempercepat proses pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif huruf dan angka. Namun, dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran, Unity 3D juga memiliki kekurangan yaitu aplikasi media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan Unity memiliki ukuran file yang besar, terutama ketika menggunakan banyak sumber daya visual dan audio.

Selanjutnya, berdasarkan hasil pengujian *blackbox* pada aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka yang telah dibuat di Unity 3D mendapatkan hasil yang memuaskan. Selain itu, hasil pengujian kuesioner mendapatkan nilai index sebesar 71% yang menunjukkan bahwa aplikasi layak untuk digunakan. Oleh karena itu, diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan pandangan berharga dalam pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran interaktif untuk anak usia 3-5 tahun. Pengembangan aplikasi serupa di masa mendatang dapat memanfaatkan temuan dan pengalaman dari penelitian ini sebagai dasar untuk menciptakan solusi pendidikan yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak-anak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini terdapat beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk fitur belajar huruf alfabet, huruf yang ditampilkan dapat dibuat *random* atau acak.
2. Meningkatkan kualitas *marker* agar saat melakukan *tracking* pada *marker*, gambar atau model 3D yang muncul sesuai yang diharapkan.

