

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *Augmented Reality* 3D huruf hijaiyah dapat dirancang dan dibuat menggunakan metode Marker Based Tracking berbasis android sebagai media pembelajaran huruf hijaiyah di TK Aisyiyah Kutoarjo.
2. Tingkat keberhasilan metode Marker Based Tracking dalam perancangan dan pembuatan aplikasi *Augmented Reality* dengan fitur utama menampilkan 3D huruf hijaiyah memperoleh hasil maksimal dan tidak ditemukan masalah pada pengujian pemindaian image target atau marker saat memunculkan objek 3D huruf hijaiyah.
3. Aplikasi *Augmented Reality* 3D huruf hijaiyah memperoleh hasil pengujian maksimal berdasarkan hasil kuisioner dengan tingkat keberhasilan dan kepuasan pengguna mencapai prosentase 94,67%, dengan demikian dapat disimpulkan aplikasi Sinau Hijaiyah sudah layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran 3D hijaiyah pada TK Aisyiyah Kutoarjo.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi seperti :

1. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan aplikasi dapat dikembangkan untuk dapat digunakan pada sistem operasi iOS, serta diharapkan aplikasi dapat didaftarkan pada google playstore dan App Store untuk mempermudah dalam distribusi aplikasi.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan output berupa audio dan voice over ketika memunculkan objek 3d.