

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

1. Untuk merancang aplikasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE melewati 5 tahapan yakni : (1) Analisis, pada tahap analisis ini peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data yang akan digunakan. Pengumpulan data informasi ini dilakukan di TK Sari Asih III. (2) Desain, pada tahap ini peneliti melakukan perancangan yakni flowchart, use case, sequence diagram, dan activity diagram. (3) *Development* (pengembangan), pada tahap ini yaitu mengembangkan media pembelajaran ke *unity*. (4) Implementasi, pada tahap ini dilakukan validasi dan uji coba terhadap guru dan murid untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran tersebut. (5) Evaluasi, pada tahap ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar mengenal huruf setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran tersebut.

2. Berdasarkan hasil penelitian, pengujian, dan implementasi pada aplikasi pengenalan huruf berbasis *Augmented Reality* maka dapat dinyatakan valid atau layak digunakan. Berdasarkan dari hasil pengujian berupa kuesioner yang diberikan kepada 18 responden dengan diperoleh nilai rata-rata 75.4, berdasarkan skala SUS nilai aplikasi pengenalan huruf berbasis *Augmented Reality* yang dibuat menurut responden dari sisi Acceptability, Grade Scale, dan Adjective Rating diperoleh hasil bahwa Tingkat Acceptability range pengguna terhadap aplikasi pengenalan huruf berbasis *Augmented Reality* berada pada Grade acceptable, Tingkat Adjective Rating berada pada kategori Good maka dapat disimpulkan bahwa dapat diterima oleh penggunanya dan telah berada di atas standar nilai rata-rata usability.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari “Pengembangan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Berbasis Android Pada Anak TK Sari Asih III” yang telah dibuat maka peneliti memiliki saran sebagai berikut :

1. Aplikasi Pengenalan Huruf yang peneliti berikan sebagai bentuk media pembelajaran dapat bermanfaat bagi pengajar atau orang tua. Peneliti berharap semoga aplikasi tersebut dapat dikembangkan dengan menambahkan beberapa fitur yang dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi pengenalan huruf.
2. Aplikasi ini dapat digunakan pada smartphone berbasis android. Peneliti berharap semoga nantinya aplikasi ini bisa dikembangkan lebih lanjut menjadi aplikasi berbasis IOS
3. Aplikasi ini hanya menampilkan huruf besar. Peneliti berharap semoga nantinya dapat menambahkan huruf kecil agar anak-anak dapat mengetahui perbedaan antara huruf besar dan huruf kecil.
4. Menyediakan menu mengeja beserta gambar 3D yang sesuai dengan huruf tersebut

