

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Perancangan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah menggunakan kartu berbasis *Augmented Reality* berhasil dibuat dengan menggunakan *software* unity editor dan Vuforia sebagai *database*, serta menggunakan Bahasa pemrograman C# (*C Sharp*).
2. Dalam penelitian ini, pembuatan objek 3 dimensi berhasil dibangun dengan menggunakan *software* blender untuk *modelling*, *texturing*, *coloring*, dan menggunakan *software* adobe audition untuk *editing* suara serta *software* corel draw untuk pembuatan *asset* 2 dimensi dan pembuatan *marker*.
3. *Marker* berupa kartu interaktif *Ar Card* berhasil dibuat dengan menggunakan kartu yang dapat dijadikan sebagai kartu untuk menampilkan objek 3 dimensi di kartu dan menyusun kata.
4. Pemanfaatan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran alternatif merupakan terobosan baru yang harus terus dikembangkan karena mendapatkan respon yang sangat positif dari pengguna aplikasi.
5. Berdasarkan hasil dari validasi terhadap guru dan orangtua wali murid terhadap aplikasi pengenalan huruf hijaiyah menggunakan kartu berbasis *augmented reality* didapatkan persentase 89% dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai sarana alternatif belajar guru ke siswa pada TPQ Nailul Ula Center Plosokuning, Ngaglik, Sleman .

6. Peningkatan hasil belajar murid binaan TPQ Nailul Ula Center terlihat dari perbandingan prosentase dengan menggunakan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan aplikasi pengenalan huruf hijaiyah berbasis *augmented reality*. Peningkatan hasil pemahaman ini terlihat respon dari siswa yang sebelumnya masih belajar menggunakan gambar 2 dimensi dengan prosentase 68% dan setelah menggunakan aplikasi *augmented reality* huruf hijaiyah menggunakan kartu dengan prosentase 82%.

5.2 Saran

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

1. Untuk penelitian selanjutnya, data penelitian dapat dibuat general dengan sesuai syarat data yang dibutuhkan dan juga untuk memberikan kemudahan bagi responden atau orang yang memerlukan aplikasi ini maka aplikasi dapat didaftarkan pada *google playstore* dan *appstore*.
2. Aplikasi diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur kuis dengan memberikan beberapa pertanyaan untuk mengasah kemampuan menghafal huruf dan ketepatan siswa dalam mengingat huruf hijaiyah dan beberapa tambahan materi suara atau video mengenai tata cara membaca huruf hijaiyah .

3. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan output berupa animasi dalam bentuk 3 dimensi.

