

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, implementasi, serta pengujian aplikasi yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran huruf dan angka hijaiyah berbasis Augmented Reality (AR) ini telah berhasil dikembangkan sebagai sarana edukasi yang inovatif dan atraktif. Perancangannya ditujukan secara khusus untuk mendukung kebutuhan belajar anak usia dini dengan memanfaatkan teknologi terkini, serta menghadirkan representasi tiga dimensi huruf dan angka hijaiyah yang dapat ditampilkan dan diakses secara interaktif.
2. Berdasarkan rangkaian proses analisis, desain, implementasi, hingga tahap pengujian yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini berhasil dibangun dengan menerapkan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Penggunaan metode tersebut menghasilkan aplikasi yang berfungsi secara optimal, sesuai dengan rancangan awal, serta mampu menjawab kebutuhan pengguna. Di samping itu, temuan dari tahap pengujian memperlihatkan bahwa aplikasi dapat dioperasikan secara efektif dan efisien, sehingga sasaran penelitian yang telah ditentukan sebelumnya dapat direalisasikan dengan baik.
3. Mengacu pada hasil pengujian dan evaluasi yang telah dilaksanakan, aplikasi ini memperlihatkan mutu yang baik dan dinilai layak digunakan. Dengan demikian, aplikasi tersebut dinyatakan efektif dalam mendukung anak untuk mengenal sekaligus memahami huruf dan angka hijaiyah dengan lebih optimal.

4. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan skala Likert, diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 847 dengan persentase indeks mencapai 88,23% untuk kuesioner ke praktisi multimedia mengenai elemen multimedia aplikasi. Persentase tersebut berada pada interval 76%–100% yang termasuk dalam kategori Sangat Bagus, serta diperoleh skor keseluruhan 40 dengan persentase indeks mencapai 100% untuk kuesioner ke ahli agama mengenai materi pembelajaran pada aplikasi. Persentase tersebut berada pada interval 76%–100% yang termasuk dalam kategori Sangat Bagus. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dikembangkan mendapatkan tanggapan yang sangat positif dari para responden serta dinilai layak dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan huruf dan angka hijaiyah kepada anak usia dini.

5.2 Saran

Setelah penelitian ini selesai dilakukan, dapat disarankan beberapa hal sebagai masukan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur pelafalan huruf dan angka hijaiyah secara otomatis untuk membantu anak mengenal bunyi dengan benar.
2. Menambahkan fitur menggambar huruf dan angka hijaiyah agar anak lebih mudah memahami cara menulis yang tepat.
3. Memperluas cakupan pengembangan aplikasi agar dapat berjalan pada platform lain seperti iOS, sehingga jangkauan pengguna menjadi lebih luas.
4. Mengoptimalkan pemanfaatan teknologi Augmented Reality melalui penerapan markerless AR, sehingga pengguna tidak bergantung pada kartu penanda untuk menampilkan objek tiga dimensi (3D).