

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

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

1. Penelitian telah menganalisis sistem pembelajaran yang di terapkan pada Raudhatul Athfal Abrar dengan hasil sistem pembelajaran yang digunakan masih menguankan metode konvensional menggunakan buku dan gambar 2D. Terutama pada pembelajaran tata cara gerakan sholat.
2. Penelitian telah merancang sebuah aplikasi interaktif yang digunakan untuk pemberian materi pembelajaran tata cara gerakan sholat yang berbasis teknologi *Augmented Reality*, yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran tata cara gerakan sholat. Sehingga pembelajaran akan lebih mudah dan interaktif.

6.2 SARAN

Aplikasi *Augmented Reality* tata cara gerakan sholat pada TK RA ABRAR ini masih jauh dari sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu:

1. Diharapkan aplikasi tata cara gerakan sholat berbasis *Augmented Reality* ini dapat diimplementasikan secara nyata dan bermanfaat dalam melakukan proses belajar.

2. Untuk penelitian selanjutnya penambahan augmented reality 3D gerakan sholat ini dengan media lain seperti pada Desktop, Web, dan iPhone sehingga dapat digunakan secara umum dan meluas.
3. Pada objek 3D , diharapkan adanya pengecilan size format fbx, sehingga tidak terlalu memberatkan aplikasi untuk membuka menu Play AR untuk memanggil kamera AR agar dapat menscan marker.
4. Diharapkan pada aplikasi ini nantinya dapat ditambahkan fitur menggunakan Markerless untuk objek 3D nya.