

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari permasalahan yang didasarkan pada identifikasi masalah sebelumnya yaitu membuat media pembelajaran berkonsep *Augmented Reality*, maka, dengan aplikasi *Augmented Reality* Vertebrata & Avertebrata, pengukuran usability dalam hal efisiensi aplikasi augmented reality pengenalan hewan vertebrata dan avertebrata dapat meningkat dibanding dengan media pembelajaran Buku. Data pengujian langsung terhadap pengguna menyimpulkan bahwa dengan aplikasi, responden mampu menjalankan aplikasi dengan baik dan mampu scan marker dengan sempurna. Pengujian dengan sistem validasi terhadap ahli materi juga menyimpulkan bahwa aplikasi sudah layak digunakan dengan jumlah nilai 40,7%. Sehingga dari data masing-masing pengujian menegaskan bahwa aplikasi *Augmented Reality* Hewan Vertebrata dan Avertebrata ini dapat dikatakan optimal untuk dilakukan pembelajaran.
2. Menggunakan teknologi *Augmented Reality* adalah sebuah terobosan baru untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual dalam bidang edukasi khususnya untuk pembelajaran Hewan Vertebrata dan Avertebrata.

3. Dalam tahapan pembuatan asset 3D harus detail karena aplikasi ini juga termasuk dalam media pembelajaran sains yang harus sesuai dengan proses aslinya.
4. Perancangan aplikasi *Augmented Reality* Hewan Vertebrata dan Avertebrata menggunakan Vuforia SDK, bahasa pemrograman yang digunakan adalah C# dan diimplementasikan pada smartphone android.
5. *Marker* atau *image target* yang digunakan berupa gambar cetak, ukuran dapat disesuaikan dan aplikasi yang telah dibuat sebagai media pendukung atau media bantu dalam proses pembelajaran sebagai sarana penyampaian visual dalam bentuk objek 3D.

5.2 Saran

Media pembelajaran hewan vertebrata dan avertebrata dengan teknologi *Augmented Reality* ini masih belum sempurna, diperlukan saran untuk dapat mengembangkan aplikasi ini agar lebih baik lagi. Adapun saran yang dapat disampaikan tentang media pembelajaran berbasis aplikasi ini antara lain :

1. Aplikasi yang dibuat saat ini masih minim gambar tiga dimensi (3D) hewan yang tersedia di aplikasi, diharapkan pengembangan selanjutnya memperbanyak hewan yang di sediakan di aplikasi.
2. Aplikasi yang dibuat belum di buat fitur animasi pada gambar tiga dimensi (3D), diharapkan pengembangan selanjutnya fitur animasi di aplikasi.
3. Perlu dikembangkannya aplikasi bahasa isyarat dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* yang tidak hanya dapat berjalan pada OS

android namun dapat berjalan pada IOS maupun desktop agar memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

4. Diharapkan aplikasi ini dapat didistribusikan lewat playstore, agar tujuan dibuatkannya aplikasi ini akan tercapai sehingga dapat memudahkan bagi pengguna untuk belajar pengenalan hewan vertebrata dan avertebrata.

