

## BAB V

### Penutup

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam pembuatan media pengenalan *augmented reality* aksara kaganga rejang pada SD Negeri 19 Kepahiang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk membuat aplikasi *augmented reality* ini proses diawali dengan concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution.
2. Penulis berhasil membuat media pengenalan menggunakan Unity 3D dengan membuat aplikasi *augmented reality* Aksara Kaganga Rejang yang dapat membantu proses pengenalan muatan lokal tersebut.
3. Media pengenalan ini mampu menambah fungsi *smartphone* sebagai alat pengenalan pembelajaran. Karena dapat dimanfaatkan dalam proses belajar muatan lokal *Aksara Kaganga Rejang*.
4. Dari hasil testing menggunakan pengujian alpha didapatkan semua elemen aplikasi berjalan dengan baik.
5. Dari hasil total uji aspek yang telah dilakukan dari segi materi, tampilan, dan pemahaman materi dari siswa kelas 4 didapatkan bahwa presentase hasil dikatakan memuaskan dalam kategori Sangat Baik dengan hasil perhitungan dalam aspek tampilan(83,125%), aspek materi(86,66%), dan aspek pemahaman materi(87,5%).

## 5.2 Saran

Pada pembuatan aplikasi *augmented reality* sebagai media pengenalan untuk muatan lokan *aksara kaganga rejang* ini tentunya terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan dan dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya.

Maka dari pada itu penulis mengajukan saran untuk pengembang tersebut yaitu:

1. Kelengkapan isi materi yang terdapat di dalam aplikasi ini bisa dikembangkan dengan menambah jumlah materi sehingga lebih lengkap.
2. Perlu dilakukan manajemen memori sehingga aplikasi yang dibangun tidak memakan ukuran sebesar 89 MB.
3. Aplikasi perlu dimasukkan ke Google play sehingga memudahkan dalam proses pemakaiannya.

Demikian saran dari penulis yang dirasa perlu agar aplikasi bisa lebih berkembang. Untuk selanjutnya berharap kritik dan saran yang sifatnya membangun bagi kesempurnaan aplikasi ini.

