

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian “Media Pembelajaran dan Pengenalan Pewayangan Pandawa 5 Untuk Menumbuhkan Kepedulian Anak-Anak Terhadap Kebudayaan Dengan Menggunakan Augmented Reality” yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *Augmented Reality* ini sudah berhasil dibuat menjadi sebuah media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu memudahkan anak-anak tingkat Sekolah Dasar dalam belajar tentang pewayangan.
2. Aplikasi *Augmented Reality* ini berhasil mampu menumbuhkan kepedulian anak terhadap kebudayaan pewayangan dan mengenalkan teknologi *Augmented Reality* pada dunia pendidikan.
3. Dengan aplikasi dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang di peroleh selama kuliah di Sekolah Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### 5.2 Saran

Aplikasi *Augmented Reality* Waryang ini masih terdapat kekurangan. Maka dari itu, berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat saran yang disampaikan untuk aplikasi ini antara lain:

1. Penambahan fitur *touch move* pada saat menampilkan objek 3D sehingga pengguna dapat lebih leluasa.
2. Penambahan penjelasan karakter wayang pada aplikasi *Augmented Reality*.
3. Penambahan Menu Kuis, menampilkan sebuah fitur latihan untuk pengguna yaitu memunculkan soal pilihan ganda mengenai wayang-wayang Pandawa 5.
4. Penambahan Audio pada objek 3D wayang yang dapat menjelaskan karakter wayang tanpa perlu pengguna membaca pada buku *marker*.