

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulisan skripsi “Perancangan dan Pembuatan “Mahabharata *Card Game*” Sebagai Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi *Augmented Reality (AR)*” dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi *Augmented Reality* “Mahabharata *Card Game*” berhasil menampilkan karakter dan senjata dari kisah Mahabharata dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran
2. Aplikasi *Augmented Reality* “Mahabharata *Card Game*” telah di lakukan pengujian dengan metode *blacbox testing*. Hasil pengujian fitur dan fungsi pada *User Interface* dalam 4 device yang berbeda berjalan dengan baik seperti yang diharapkan
3. Media pembelajaran menggunakan permainan *AR* “Mahabharata *Card Game*” valid digunakan sebagai media pembelajaran, sesuai dengan hasil penilaian dari guru pengajar dan ahli media dengan persentase berturut-turut 91,42%, dan 92%

5.2 Saran

Hasil penelitian oleh penulis masih jauh dari kata sempurna, untuk itu sangat di butukan saran dari pengguna bertujuan untuk lebih baik bagi perkembangan aplikasi kedepannya. Saran bagi aplikasi sebagai berikut :

1. Dalam upaya mengenalkan kisah Mahabharata anak kedepannya diharapkan aplikasi dapat dirancang dengan desain dan fitur yang lebih baik lagi dan diharapkan dapat dikembang menjadi lebih menarik
2. Menampilkan lebih banyak karakter, senjata, bagian cerita agar dapat menjadi semakin menarik dan menambah variasi kartu
3. Membuat animasi, suara, dan efek dalam permainan agar semakin menarik dan seru untuk dimainkan.