

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian Pembelajaran Rumah Adat Indonesia menggunakan Augmented Reality dapat diambil kesimpulan :

1. Untuk membuat membuat aplikasi media pembelajaran ini melalui beberapa tahap yaitu Mengidentifikasi masalah, Studi Pustaka, analisis permasalahan, idea, prototype, merancang konsep, merancang isi, memproduksi system, mengetes system, menggunakan system, memelihara system.
2. Dengan media Pembelajaran Rumah Adat Indonesia menggunakan Augmented Reality anak dapat memahami keberagaman rumah adat Indonesia.
3. Media Pembelajaran ini mudah diterima dan dipahami oleh anak.
4. Selain mengetahui rumah adat di Indonesia, Anak juga memahami bahwa rumah adat Indonesia memiliki ciri Khasnya masing-masing.
5. Penggunaan AR dapat digunakan dalam Pendidikan untuk memberikan simulasi realistik dan interaktif. Hal ini memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dengan memvisualisasikan konsep kompleks.

5.2 Saran

Dengan adanya Pembelajaran Rumah adat Indonesia menggunakan Augmented Reality ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran kepada pengguna, dikarenakan media pembelajaran interaktif ini tidak hanya memberikan materi pembelajaran kepada anak namun dapat diimplentasikan kepada siapapun penggunaanya.

Penulis menyadari, dalam penelitian ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis memberikan saran untuk peneliti selanjutnya:

1. Memperbanyak materi tentang Rumah Adat di Indonesia yang ada di Indonesia.
2. Evaluasi belajar lebih menarik seperti ditambah Virtual Reality

Berisi hal-hal yang masih dapat dikerjakan dengan lebih baik dan dapat dikembangkan lebih lanjut, atau berisi masalah-masalah yang dialami pada saat proses pengerjaan skripsi.