

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan untuk pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* sebagai berikut :

1. Proses pengembangan aplikasi dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality* dengan metode *marker based* yang menggunakan model pengembangan *multimedia development life cycle*(MDLC). Aplikasi yang dihasilkan dapat berjalan lancar dan nyaman pada perangkat *smartphone* yang berbasis pada sistem android.
2. Pada pengujian Beta aplikasi “Ayo Belajar Dengan AR Rumah Adat Indonesia” mendapatkan kategori “Setuju” yang didapat dari hasil pertanyaan yang ada dalam kuisioner.
3. Pada pengujian blackbox mendapatkan hasil yang mengindikasikan bahwa tombol dan scan marker berfungsi sesuai dengan kegunaannya.
4. Aplikasi “Ayo Belajar Dengan AR Rumah Adat Indonesia” telah di ujikan kepada siswa dan hasilnya setelah penggunaan aplikasi dari 62 siswa yang berhasil menjawab yaitu 45 siswa atau 72.58%.
5. Hasil dari pengujian berdasarkan jarak yaitu aplikasi dapat membaca marker dan menampilkan objek rumah adat dari jarak 10 sampai 30 cm.
6. Hasil dari pengujian berdasarkan derajat kemiringan yaitu aplikasi dapat membaca marker dan menampilkan objek rumah adat dari 45 sampai 90 derajat.

5.2 Saran

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti masih memiliki banyak kekurangan, diantara kekurangan tersebut terdapat saran yang dapat menjadi masukan untuk peneliti selanjutnya melakukan pengembangan pada aplikasi Ayo Belajar dengan AR Rumah Adat Indonesia, yaitu:

1. Mengembangkan dan menambah rumah adat lebih banyak lagi.
2. Memperbaiki tombol yang belum sesuai dengan harapan.