

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah dan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis tentang " *Augmented Reality* Sebagai Alat Pembelajaran Sejarah Melalui Animasi 3d Menggunakan Metode *Single Marker* ", dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan Multi *marker* dapat berfungsi dan berjalan dengan baik, dengan menyesuaikan pengaturan jumlah objek yang dapat discan pada sekali waktu pada unity. Sehingga dua *marker* dapat di scan secara bersamaan serta hasil scan dapat tampil dengan baik.
2. Hasil pengujian dengan menggunakan kemiringan menunjukkan bahwa *Marker* dapat terdeteksi dengan sudut toleransi hingga 40 derajat, dan dalam intensitas cahaya 100% sampai 20% .

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Augmented Reality* pengenalan rumah adat memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif dan interaktif, serta mampu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap warisan budaya rumah adat Indonesia.

#### **5.2 Saran**

Dalam penelitian yang berjudul "*Augmented Reality* Sebagai Alat Pembelajaran Sejarah Melalui Animasi 3d Menggunakan Metode *Single Marker*", yang telah dilakukan oleh penulis, tentu tidak lepas dari beberapa kekurangan dan potensi kesalahan. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan saran-saran yang dapat menjadi pertimbangan dalam penelitian dan pengembangan selanjutnya, sebagai berikut :

1. Menambahkan animasi kompleks seperti berjalan atau berlari pada objek 3D untuk memperkaya pengalaman visual.

2. Mengembangkan sistem soal dengan fitur lebih kompleks untuk meningkatkan aspek edukatif.
3. Integrasi controller pada objek 3D agar pengguna dapat berinteraksi secara lebih aktif.

Demikian saran yang dapat penulis sampaikan agar pada penelitian selanjutnya proses pembuatan aplikasi media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* menjadi lebih baik dan berkembang.

