

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang berjudul “Analisis Dan Pengembangan Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Benda Disekitar Sekolah Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan Unity di PAUD Labiba Maulida Boyolali” yang telah dilakukan oleh penulis dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Fitur-fitur aplikasi sudah sesuai dengan perancangan antara lain, aplikasi mampu menampilkan objek 3D benda disekitar sekolah, menampilkan suara penjelasan dan teks dari objek 3D yang di *scan*, menampilkan halaman menu utama, halaman tentang, *pop up* informasi, *pop up* mulai *quiz*, menampilkan halaman *quiz* dan *pop up* keluar dari aplikasi.
2. Berdasarkan dari hasil pengujian, teknologi memiliki peran terhadap kehidupan diantaranya dalam memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi. Hasil uji validitas dengan melibatkan 12 responden menghasilkan skor 0,866 untuk Item_1 (pernyataan mengenai teknologi memiliki peran terhadap kehidupan) dan skor 0,633 untuk Item_2 (pernyataan mengenai teknologi dapat memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi). Skor tersebut dinyatakan valid karena lebih besar dari nilai r tabel (0,576).
3. Teknologi *Augmented Reality* mampu di implementasikan dengan baik pada *smartphone* sebagai penangkap gambar penanda (*Marker*).

4. Pengujian teknologi *Augmented Reality* pada pembelajaran pengenalan benda disekitar sekolah telah berhasil dilakukan pada PAUD Labiba Maulida Boyolali, dan bahwasanya aplikasi "EdukasiKu" ini dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran atau sebagai pelengkap dan penunjang pada metode lama yaitu dengan menggunakan buku dalam proses belajar mengajar. Dengan pengujian validitas yang diperoleh nilai 0,816 dari Item_3 (pernyataan penggunaan teknologi *Augmented Reality* dapat membantu proses pembelajaran menjadi mudah untuk dipahami). Dimana 0,816 lebih dari 0,576 (r tabel).
5. Antar muka pada aplikasi "EdukasiKu" telah memuaskan pengguna dengan nilai 0,784 dari Item_5 (pernyataan kemudahan penggunaan aplikasi) dari hasil uji validitas dengan melibatkan 12 responden. Dari hasil tersebut diketahui bahwa $0,784 > 0,576$ (r tabel).
6. Hasil uji validitas yang dilakukan terhadap kuesioner yang disebarkan menunjukkan bahwa semua item pertanyaan pada kuesioner tersebut valid dengan membandingkan antara r hitung dengan r tabel. r hitung pada setiap item menunjukkan nilai yang lebih besar dari r tabel.
7. Hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan terhadap kuesioner yang telah disebarkan dinyatakan reliabel karena nilai *cronbach's alpha* (α) hitung lebih besar dari r tabel dengan taraf signifikan 5%.
8. Aplikasi dapat dijalankan pada *smartphone* dengan minimal sistem operasi Android versi 4.2 (Jelly Bean) dengan RAM 2GB. Semakin tinggi

spesifikasi dari *smartphone* maka aplikasi dapat berjalan dengan baik termasuk RAM dari *smartphone* yang digunakan.

5.2 Saran

Aplikasi “EdukasiKu” ini masih jauh dari sempurna. Salah satu pengembangan yang dapat dilakukan adalah:

1. Penambahan fitur *touch move* pada saat menampilkan objek 3D sehingga pengguna dapat lebih interaktif.
2. Perbaikan dan penambahan objek 3D yang dapat lebih dilengkapi sehingga dapat di implementasikan sebagai media pembelajaran di seluruh Pendidikan Anak Usia Dini.
3. Peneliti berharap, penjelasan mengenai pengenalan benda disekitar sekolah dapat di tampilkan lebih spesifik lagi.
4. Memanfaatkan *database* vuforia dengan tipe *Cloud*, sehingga *database* disimpan secara *online*.
5. *Upload* aplikasi pada *google playstore*, sehingga aplikasi di dapat dengan mudah.