

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran pada materi Rantai Makanan kelas V SD Muhammadiyah Munggang Wetan sudah berhasil di buat dan digunakan dengan persentase 95% sangat berminat. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa.

1. Aplikasi Augmented Reality Rantai Makanan untuk kelas V SD Muhammadiyah Munggang Wetan telah berhasil dibuat menggunakan Unity 2021.3.7f1.
2. Aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran tentang rantai makanan telah dibuat dengan menampilkan Objek 3D, panel penjelas, dan juga suara dari setiap objek dapat ditampilkan dengan cara mengarahkan kamera ke marker.
3. Berdasarkan pengujian Black Box Aplikasi Augmented Reality dapat berjalan dengan sangat baik sehingga mendapat hasil semua berhasil.
4. Berdasarkan hasil kuesioner uji kelayakan penggunaan aplikasi yang dilaksanakan di SD Muhammdiyah Munggang Wetan mendapatkan hasil sangat baik dengan persentase kepuasan 95% yang disimpulkan bahwa aplikasi sangat disukai oleh murid dan guru.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi Augmented Reality Rantai Makanan yaitu:

1. Pembuatan soal yang berada pada aplikasi.
2. Untuk penelitian selanjutnya dapat dibuat lebih menarik dan lebih detail.
3. Dapat dibuatnya lebih banyak fitur seperti penjelasan melalui media video.
4. Untuk penelitian selanjutnya bisa dibuat dengan metode markerless.

