

BAB V

PENUTUP

5.1 Penutup

Bab ini bertujuan untuk memberikan gambaran keseluruhan tentang penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan game pengenalan sejarah pahlawan di Indonesia menggunakan teknologi Augmented Reality. Penutup ini mencakup pandangan umum mengenai penelitian, kontribusi terhadap pengetahuan, serta pentingnya topik penelitian.

5.2 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan game pengenalan sejarah pahlawan di Indonesia dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality, berikut adalah kesimpulan utama:

- a. Game pengenalan sejarah pahlawan di Indonesia menggunakan Augmented Reality bisa menjadi media alternatif yang memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan lebih menarik untuk mempelajari tentang sejarah pahlawan dan peristiwa bersejarah Indonesia.
- b. Aplikasi Augmented Reality yang dikembangkan dalam bentuk game berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan informatif.
- c. Objek virtual dalam game Augmented Reality dikenali melalui marker yang telah terdaftar dalam database, sehingga memberikan kemampuan untuk menghadirkan objek virtual dalam dunia nyata.
- d. Game ini dibuat menggunakan Unity 3D, bahasa pemrograman C#, dan teknologi Augmented Reality, serta dirancang dengan hati-hati untuk memberikan pengalaman bermain yang menarik.

5.3 Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan dan perbaikan game pengenalan sejarah pahlawan di Indonesia menggunakan teknologi Augmented Reality:

- a. Game ini dapat ditingkatkan dengan penambahan lebih banyak pahlawan yang diangkat sejarahnya, sehingga memberikan pengetahuan yang lebih banyak tentang sejarah pahlawan di Indonesia.
- b. Pengembangan game juga dapat melibatkan pengguna dari berbagai platform seperti iOS atau Windows, sehingga dapat diakses oleh lebih banyak pengguna.
- c. Antarmuka pengguna game ini dapat ditingkatkan agar lebih menarik dan mudah digunakan.
- d. Untuk meningkatkan elemen kuis yang sudah ada dalam game, perhatian lebih lanjut dapat diberikan untuk menghadirkan variasi pertanyaan sejarah, jumlah pertanyaan, tingkat kesulitan serta umpan balik yang memberikan dorongan positif kepada pemain.

