

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan testing aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran bangun ruang untuk murid kelas 5 SD Negeri Purwomartani, dapat disimpulkan bahwa

1. Pertama merancang tema berupa aplikasi pembelajaran *Augmented Reality* bangun ruang untuk anak sekolah dasar, lalu mendesain UI, Marker, Asset 3D, dan menentukan metode pembuatan proyek tersebut berupa, metode MDLC, setelah desain sudah ditentukan maka Langkah berikutnya adalah mengumpulkan bahan berupa asset 3D dan gambar marker yang dibutuhkan. Tahap berikutnya adalah mengumpulkan asset 3D dan marker pada Vuforia, lalu di rancang pada software Unity dan membuild aplikasi tersebut. Setelah aplikasi jadi, maka akan dilanjutkan pada tahap testing, menggunakan Blackbox Testing dan Usability Testing, dan di uji kepada pengguna, berupa anak kelas 5 SD Negeri Purwomartani. Tahap terakhir jika dirasa aplikasi sudah sesuai dengan kegunaan dan tidak adanya bug, maka akan didistribusikan dengan optimal.
2. Aplikasi ini telah memenuhi tujuan general. Didapatkan hasil pengujian *Usability Testing* yang dilakukan kepada 28 responden dengan menggunakan 10 pertanyaan kuesioner yang mewakili lima aspek yaitu *Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Errors*, dan *Satisfaction*. Diperoleh data bahwa setiap aspek memperoleh rata-rata yang cukup baik, dengan rata-rata keseluruhan aspek 72,1%, dan termasuk katagori cukup baik. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran AR Bangun Ruang memenuhi prinsip-prinsip *Usability* dengan baik.

5.2 Saran

Berdasar hasil penelitian dan pengujian yang dilakukan telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut :

- 1) Penambahan beberapa materi dan bentuk bangun ruang yang lebih lengkap, agar pengguna dapat mempelajari keseluruhan materi bangun ruang yang ada.
- 2) Memperbaiki asset 3D bangun ruang dan memberikan tambahan background music, agar pengguna lebih enjoy dalam bermain dan belajar pada aplikasi.
- 3) Menyempurnakan fitur skor pada quiz aplikasi AR Bangun Ruang, agar pengguna dapat lebih tertantang dalam mengerjakan quis pada aplikasi.
- 4) Oritmisasi kompatibilitas aplikasi dengan versi Android dan Ios.
- 5) Apabila marker dicetak, dibuat gambar lebih jelas dan besar.

