

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pembelajaran sejarah pahlawan dengan menggunakan media aplikasi AR “MahARDika” dan “MahARDika2016” di kelas IV dan V SD MIN 1 BANTUL dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pembelajaran sejarah pengenalan pahlawan dengan menggunakan media AR “MahARDika2016” dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa SD MIN 1 BANTUL menjadi lebih antusias, tertarik, dan fokus dan peningkatan hasil.
2. Kinerja *User Experience* pada aplikasi “MahARDika” sudah diatas rata-rata, dan juga terdapat peningkatan nilai pada kinerja *User Experience* aplikasi “MahARDika2016”. Ini menandakan aplikasi *Augmented Reality* dapat diterima oleh siswa dengan baik.
3. Dengan hasil analisis yang didapat bisa menghasilkan desain tampilan yang baru. Analisis tersebut berupa data kualitatif dan kuantitatif dari hasil penelitian.

5.2 Saran

1. Guru sebaiknya memilih metode pembelajaran yang cocok untuk menumbuhkan aktivitas, ketertarikan, dan motivasi siswa untuk belajar dengan menyenangkan, yaitu dengan pengamatan langsung di sekolah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
2. Guru sejarah sebaiknya menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media AR untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa khususnya pada sejarah pahlawan.

3. Untuk penelitian lebih lanjut disarankan subjek diperluas pada kelas dan materi yang lainnya. Sehingga akan mendapatkan data yang lebih banyak dan membuat nilai kinerja *User Experience* menjadi *Excellent* atau luar biasa pada aplikasi yang baru. Dan membuat kuesioner pertanyaan yang selaras dengan *framework* kuesioner tentang penilaian aplikasi.

