

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Bahwasannya telah dibuat *Augmented Reality* untuk Perancangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Bahasa Jepang dengan beberapa tahapan yaitu pengonsepan meliputi apa yang ditampilkan seperti Object 3D tampilan beserta audio, perancangan meliputi perancangan sistem pembuatan aplikasi, Pengumpulan pada tahap ini penulis melakukan wawancara terhadap Guru Pengampu dan meminta modul berupa file dan audio, setelahnya proses produksi aplikasi, kemudian pengujian, dilaksanakan terhadap 19 siswa dan Guru Pengampu, dan distribusi ini aplikasi telah diberikan kepada object testing.
2. Permasalahan yang didasarkan pada identifikasi masalah sebelumnya yaitu membuat media pembelajaran berkonsep *Augmented Reality*, maka, dengan aplikasi Media Pembelajaran *Augmented Reality* Bahasa Jepang menggunakan kartu interaktif, ketertarikan siswa dalam belajar Bahasa Jepang meningkat dibandingkan dengan media pembelajaran poster dan buku. Data pengujian terhadap pengguna menyimpulkan bahwa dengan aplikasi, 94,7% responden mampu untuk memahami seluruh pembelajaran yang dicakup oleh aplikasi. Pengujian dengan sistem validasi terhadap ahli materi juga menyimpulkan bahwa aplikasi sudah layak digunakan dengan jumlah nilai 74.285%. Sehingga dari data masing-masing pengujian menegaskan bahwa aplikasi *Augmented Reality* Bahasa Jepang ini dapat dikatakan cukup optimal untuk pembelajaran.
3. Menggunakan teknologi *Augmented Reality* adalah sebuah terobosan baru untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual dalam bidang edukasi khususnya untuk pembelajaran Bahasa Jepang.
4. Perancangan aplikasi *Augmented Reality* Bahasa Jepang menggunakan Vuforia SDK, bahasa pemrograman yang digunakan adalah C# dan

diimplementasikan pada smartphone android.

5. *Marker* atau *image target* yang digunakan berupa gambar cetak, ukuran dapat disesuaikan dan aplikasi yang telah dibuat sebagai media pendukung atau media bantu dalam proses pembelajaran sebagai sarana penyampaian visual dalam bentuk objek 3D.

## 5.2 Saran

Media pembelajaran Bahasa Jepang dengan teknologi *Augmented Reality* ini masih belum sempurna, diperlukan saran untuk dapat mengembangkan aplikasi ini agar lebih baik lagi. Adapun saran yang dapat disampaikan tentang media pembelajaran berbasis aplikasi ini antara lain :

1. Perlu dikembangkannya aplikasi Bahasa Jepang dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* yang tidak hanya dapat berjalan pada OS android namun dapat berjalan pada IOS maupun desktop agar memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
2. Pengembangan selanjutnya diharapkan dapat menampilkan visualisasi cara penulisan huruf kanji dan hiragana.
3. Diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan supaya *interface* aplikasi menjadi lebih responsive sehingga *interface* dapat menyesuaikan ukuran dari hp pengguna.