

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah pembahasan dan pengujian dilakukan, selanjutnya adalah kesimpulan. Kesimpulan ini merupakan tahap pemaparan pembahasan dari latar belakang sampai bab-bab sebelumnya, maka dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk kinerja dari Penerapan *Augmented Reality* untuk media pembelajaran pengenalan wayang kulit di TK PAMUJI SARI PAKIS berbasis *android* berdasarkan pengujian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut : a) aplikasi dapat berjalan sesuai dengan rancangan yang dibuat, b) aplikasi dapat diinstal pada *smartphone* berbasis *android*, c) aplikasi dapat menampilkan objek 3D, d) objek 3D dapat muncul jika dalam mendeteksi dalam posisi yang benar, terkena cahaya yang cukup, dan kondisi marker terhalang atau tidak.
2. Penerapan *Augmented Reality* untuk media pembelajaran pengenalan wayang kulit di TK PAMUJI SARI PAKIS berbasis *android* sangat bermanfaat bagi pengajar sebagai media pembelajaran yang efisien dan efektif, metode ini dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar tentang kebudayaan Indonesia, dan sekolah dapat inovasi baru dalam belajar mengajar menggunakan metode *Augmented Reality* maupun menggunakan metode lain.

5.2 Saran

Saran penulis untuk Penerapan *Augmented Reality* untuk media pembelajaran pengenalan wayang kulit di TK PAMUJI SARI PAKIS berbasis *android* sebagai berikut:

1. Aplikasi ini tidak hanya digunakan dalam *smartphone* berbasis *android*, tapi juga dapat digunakan di *smartphone* berbasis *IOS* agar penggunaan aplikasi dapat bermanfaat semua kalangan.
2. Tambahkan *scene* yang berisikan tata cara penggunaan aplikasi *Augmented Reality*.
3. Bagi penelitian berikutnya, untuk jenjang SD sampai SMA dapat ditambahkan isi materi tentang setiap tokoh wayang.
4. Tidak hanya merotasi objek 3D, tapi juga dapat meng-animasikan objek 3D agar peserta didik tertarik menggunakannya.
5. Soal pada *scene Game* dapat mengacak secara otomatis.

