

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi media pembelajaran *Augmented Reality* bangun ruang ini dibangun menggunakan *software* Unity 3D dengan bahasa pemrograman C#. serta menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Live Cycle*) dan perancangan aplikasi ini menggunakan diagram HIPO (*Hierarchy Input Proses Output*) serta perancangan *storyboard*.
2. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *Augmented reality* pada materi bangun ruang sisi datar berbasis android. Dengan dibangunnya media pembelajaran *Augmented reality* berbasis android ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Aplikasi ini telah melalui proses pengujian dengan metode SUS (*System Usability Scale*) dengan skor rata-rata SUS yaitu 81 point, dengan demikian sistem ini telah memenuhi kategori *Acceptable* oleh pengguna yaitu siswa kelas VIII SMPN 1 Sawahan. Hasil tersebut dapat diartikan jika tidak terdapat permasalahan yang berpengaruh ke tingkat usability

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian perancangan media pembelajaran *augmented reality* menggunakan pemodelan 3D pada mata pelajaran matematika berbasis *android* maka peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Diharapkan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya dapat menambahkan fitur yang belum tersedia agar media pembelajaran *augmented reality* bangun ruang ini lebih menarik. Penambahan fitur seperti rotasi untuk melihat objek 3D dari berbagai sisi dan tidak perlu menggunakan target manager untuk melakukan scan objek bangun ruang lagi.
2. Diharapkan pengembangan selanjutnya dapat membuat aplikasi yang serupa dengan berbasis ios atau desktop agar dapat di akses dari berbagai platform.
3. Pengembangan selanjutnya bisa menambahkan objek bangun ruang yang belum tersedia seperti kerucut dan bola