

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Beberapa kesimpulan dapat ditarik berdasarkan penelitian yang dikerjakan pada perancangan sistem dan pembuatan program aplikasi yaitu telah dihasilkan sebuah Aplikasi Pembelajaran Bertema Wawasan Kebangsaan Berbasis Augmented Reality Pada Platform Android. Sebagai sistem pembelajaran yang menggunakan teknologi Augmented reality sebagai alat peraga yang ditampilkan dalam bentuk visual 2D secara virtual yang dengan adanya aplikasi tersebut dapat membantu dan mempermudah siswa dalam belajar mengenal pahlawan lebih menyenangkan dan menarik, hasil dari pengujian kepada pihak siswa sistem ini dapat digunakan serta mempermudah guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan hasil tiga tahap pengujian yang dilakukan pada pengujian emulator, pengujian black box, dan hasil pengujian *User Acceptance Test* berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan dengan nilai persentase 94,7%.

#### **5.2 Saran**

Peneliti yang dilakukan oleh penulis tentu masih terdapat kekurangan dan kelemahan, sehingga saran sangat dibutuhkan guna untuk mengembangkan sebuah Aplikasi Pembelajaran Bertema Wawasan Kebangsaan Berbasis Augmented Reality Pada Platform Android, ada beberapa saran yang dapat penulis berikan :

1. Untuk pengembangan lebih lanjut, aplikasi ini disarankan untuk dibuat objek 3D
2. Untuk penggunaan aplikasi ini pada menu quiz ditambahkan fitur skor agar dapat mengevaluasi hasil belajar siswa dari aplikasi ini