

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Metode *Marker Based Tracking*, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Aplikasi yang dikembangkan ini dapat berperan sebagai alat pembelajaran dalam memahami materi matematika bangun ruang. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur utama diantaranya Halaman *Play AR* (menampilkan objek 3D bangun ruang kedalam dunia nyata), Halaman Materi (menampilkan objek 3D bangun ruang dan materi), Halaman Latihan Soal (fitur untuk melatih hasil belajar) dan Halaman Riwayat Mengerjakan (menampilkan soal latihan yang telah dikerjakan beserta pembahasan).
2. Hasil dari pengujian *black box* menunjukkan aplikasi ini bebas dari kesalahan fungsional. Hasil pengujian *usability* menggunakan *USE Questionnaire* yang terdiri dari aspek *Appropriateness recognizability*, *Learnability*, *Operability* dan *Accessibility* memperoleh hasil 92,44% atau dapat diklasifikasi "Sangat Baik", sehingga aplikasi layak digunakan sebagai media pembelajaran bangun ruang.

5.2. Saran

Berikut ini adalah saran untuk penelitian selanjutnya:

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan pada *platform* lain seperti IOS supaya dapat digunakan oleh lebih banyak pengguna.
2. Pengembangan selanjutnya diharapkan dapat menggunakan *database cloud* sehingga dapat mengurangi ukuran aplikasi dibandingkan menggunakan *database local*.