

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Teknologi *AR* dapat diterapkan dalam aplikasi sebagai media pembelajaran metamorfosis dengan memanfaatkan perangkat lunak Unity 3D, Adobe Illustrator, dan SDK Vuforia.
2. Metode ADDIE dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi *AR markerless* sebagai media pembelajaran metamorfosis.
3. Berdasarkan dari hasil pengujian dari aspek fungsionalitas aplikasi menggunakan metode *Black Box Testing* didapatkan hasil bahwa seluruh fitur aplikasi dapat berjalan dengan baik.
4. Berdasarkan dari hasil pengujian dari aspek jarak kamera, sudut kamera, dan intensitas cahaya didapatkan hasil sebagai berikut, aspek jarak kamera sebesar 100% dengan predikat “Sangat Baik”, aspek sudut kamera dan intensitas cahaya memiliki hasil yang sama yaitu sebesar 83,33% dengan predikat “Baik”.
5. Berdasarkan hasil pengujian dari aspek usability aplikasi menggunakan metode *SUS* dari 93 responden terdiri dari 3 guru dan 90 murid kelas 4, 5, 6 SDN Waru Kidul didapatkan hasil rata – rata sebesar 71,451 dengan predikat “Baik”.

5.1 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan terdapat saran untuk penelitian selanjutnya antara lain:

1. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah jumlah pilihan hewan dan menambah efek animasi pada saat menampilkan objek *AR*.
2. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat membuat aplikasi dengan ukuran lebih kecil dan dapat berjalan pada versi android yang lebih rendah.