

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan dari implementasi *augmented reality* sebagai media pembelajaran dengan *single marker* sebagai berikut:

1. Aplikasi banrue *augmented reality* berisi tentang materi seputar bangun ruang yang memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Proses pengembangan media pembelajaran banrue berbasis *android* dengan menerapkan *augmented reality* memakai metode waterfall dengan 5 tahapan, di antara nya analisis, *desain sistem*, *implementation*, pengujian sistem dan *maintenance*. Aplikasi di bangun dengan *software unity 3D*
3. Penerapan metode *single marker* dalam penelitian ini untuk menampilkan satu *marker* atau satu objek. Hal ini dilakukan untuk mempermudah siswa dalam memahami objek yang ada,
4. Aplikasi banrue *augmented reality* ini telah dilakukan beberapa pengujian. Di mana pada pengujian *functional suitability* aplikasi dapat berjalan dengan baik karena tingkat keberhasilannya 100 %. Serta dalam pengujian *usability* memperoleh hasil 94,67 % maka aplikasi ini dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran bangun ruang mata pelajaran matematika dan dapat di install mulai dari OS 4 android API version 19 (Kitkat).

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan tersebut sesuai dengan penelitian yang sudah di lakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Perlu adanya pengoptimalan dan pemanfaatan penggunaan *android* untuk meningkatkan proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan atau mengembangkan penelitian ini di harapkan dapat menambah contoh soal yang lebih bervariasi dan simulasi latihan soal-soal
3. Memakai metode selain metode *single marker* seperti tanpa *marker* (*markerless*)