

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan topik “Perancangan Aplikasi Android Pengenalan Cerita Rakyat Untuk Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)”, dapat dirangkum menjadi beberapa hal, adalah sebagai berikut:

1. Luaran dari pembuatan video animasi cerita rakyat Asal Mula Danau Toba yang dikombinasikan dalam *software Augmented Reality* didalam *platform OS Android*. Hal tersebut menunjukkan bahwa perancangan telah disiapkan sesuai dengan harapan dan keinginan peneliti. Yang dimana sudah di implementasikan pada *platform android* yang sudah dipakai oleh beberapa anak sekolah dasar. Yang dimana sudah terbukti dapat memikat minat anak sekolah dasar tersebut untuk mempelajari salah satu cerita rakyat nusantara yaitu Asal Mula Danau Toba.
2. Hasil penelitian berhasil dirancang menggunakan metode pengembangan MDLC. Yang dimana memiliki beberapa tahap-tahap perancangan yang sudah dirancang dan diuji dengan menggunakan teknik *Black Box Testing* yang sudah berhasil tanpa adanya *error* pada aplikasi tersebut.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk media pembelajaran Cerita Asal Mula Danau Toba berbasis Augmented Reality untuk anak-anak sekolah dasar yang akan datang adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini kedepannya diharapkan dapat dirancang pada *platform* lain atau *multi-platform*.
2. Penambahan cerita rakyat yang lain agar anak sekolah dasar senantiasa mempelajari cerita rakyat yang sudah ada dari turun temurun.
3. Diharapkan agar perancangan selanjutnya bisa dikembangkan menjadi multimedia pembelajaran yang tidak hanya berupa video, melainkan dalam wujud Tiga Dimensi *Virtual Reality*.