

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Terdapat beberapa kesimpulan yang penulis simpulkan sesudah penelitian dari “Perancangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* tentang Peristiwa Rengasdengklok” terselesaikan, yaitu:

1. Media pembelajaran berupa aplikasi *augmented reality* dapat menaikkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Pengetahuan atas nilai-nilai sejarah dapat membantu siswa dalam proses pengembangan watak.
3. Penggunaan metode *MDLC (multimedia development life cycle)* yang diterapkan dalam proses perancangan aplikasi media pembelajaran Peristiwa Rengasdengklok.
4. Penggunaan *unity* dan *vuforia SDK* sebagai *engine* yang dapat digunakan untuk pembuatan aplikasi pembelajaran dalam bentuk *augmented reality*.
5. Aplikasi dengan format *.apk* yang bekerja dengan perangkat ponsel pintar dengan sistem operasi *android* yang diimplementasikan kedalam *play store*.
6. *Animiz animation maker* sebagai perangkat lunak perancangan animasi media pembelajaran.
7. Video animasi tentang penjelasan Peristiwa Rengasdengklok berupa format *.mp4* yang diimplementasikan kedalam situs *youtube*.
8. Hasil dari aplikasi dapat membantu pelajar mengetahui atas Peristiwa Rengasdengklok yang terjadi sebelum Indonesia mendapatkan kemerdekaan.

5.2 Saran

Selama proses pembuatan aplikasi *AR* Rengasdengklok, menulis memiliki beberapa saran yang ingin disampaikan untuk pengembangan aplikasi *AR* untuk masa datang, yaitu:

1. Menggunakan animasi yang lebih bervariasi agar video animasi *AR* lebih menarik dan tidak menimbulkan rasa bosan kepada pengguna aplikasi.
2. Penggunaan Bahasa Inggris bagi pengguna yang tidak memahami Bahasa Indonesia.