

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berikut kesimpulan dari penelitian ini:

1. Aplikasi media pembelajaran rumah adat Indonesia dengan teknologi *augmented reality* mampu meningkatkan daya tarik siswa untuk menggunakan aplikasi sekaligus mempelajari ragam bentuk rumah adat dari berbagai suku yang ada di Indonesia.
2. Dengan adanya aplikasi ini, keterbatasan alat peraga fisik dapat diatasi karena aplikasi dapat digunakan secara fleksibel karena bersifat *mobile* dan dapat digunakan secara *offline* selama penggunaanya memiliki *marker* yang terdaftar di *database*.
3. Fungsionalitas pada aplikasi berhasil berjalan sesuai dengan rancangan. Berdasarkan hasil uji, *marker* dapat dideteksi pada jarak 10 cm hingga 100 cm dengan tingkat oklusi 25% dan 50% dari berbagai sudut kemiringan dengan baik. Sistem kurang optimal dalam mendeteksi marker pada jarak lebih dari 100 cm dan dengan tingkat oklusi 75%.

5.2 Saran

Beberapa saran dari penelitian ini yang dapat dikembangkan untuk penelitian lanjutan:

1. Menambahkan lebih banyak objek 3D rumah adat dengan tujuan meningkatkan pengalaman belajar yang lebih beragam.

2. Menambahkan objek lain selain rumah adat agar aplikasi menjadi lebih multifungsi.
3. Menambahkan fitur kuis sebagai evaluasi dari hasil pembelajaran.
4. Menambahkan *database* nilai siswa untuk mengukur kemajuan pemahaman siswa dengan efektif.

