BAB V
PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan teknologi *Augmented Reality* melalui game untuk memperkenalkan sejarah Zaman Praaksra dapat diambil kesimpulan:

Pada penilitian ini telah berhasil mengembangkan media pengenalan Sejarah Zaman Praaksara dengan lebih menarik dan interaktif sesuai dengan hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa 67% dari 40 responden menjawab bahwa game ini membantu pembelajaran sejarah lebih interktif dan menyenangkan.

Pada penilitian ini telah menghasilkan Game Edukasi tentang Zaman Praaksara menggunakan teknologi *Augmented Reality*.

Berhasil menggunakan metode *User defined target* dalam penggunaan *Augmented Reality* sehingga tidak diperlukannya media tambahan untuk menampilkan game dalam bentuk *Augmented Reality*

1. Saran

Saran yang ingin disampaikan penulis dalam penelitian ini untuk pengembangan selanjutnya dan perbaikan sebagai berikut:

Pada penelitian ini diharapkan untuk penelitian selanjutnya bisa menggunakan metode selain *User Defined target* agar mengetahui perbedaan antar metode dan bisa memilih metode mana yang lebih baik.

Penelitian selanjutnya diharapkan bisa mengembangkan tampilan, gambar, serta objek 3D menjadi lebih baik.

Pada penelitian yang dilakukan selanjutnya diharapkan dapat menambahkan materi dan objek-objek peninggalan lebih banyak, serta penambahan fitur dan permainan sehingga lebih menyenangkan dan membantu dalam pembelajaran.