# BAB V

# PENUTUP

## Kesimpulan

 Berdasarkan dari hasil uji pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan antara lain :

1. Aplikasi ini dapat digunakan guna membantu pengenalan tentang sifat dan perubahan benda sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang ada pada buku tematik berdasarkan Aspek Kurikulum dan Aspek Materi yang terdapat pada kuesioner pengajar. Untuk kuesioner pengajar mendapatkan skor rerata Aspek Kurikulum yakni 4 dan untuk Aspek Materi mendapatkan skor 12 yang dari kedua aspek tersebut mendapatkan kategori Sangat Layak.
2. Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Perubahan Wujud Benda Berbasis Mobile Untuk Anak Kelas 5 Sekolah Dasar dapat berjalan dengan baik pada saat melakukan uji *blackbox testing.*
3. Hasil uji coba aplikasi Sangat Layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan nilai rerata dari skor total rerata pada pengujian yang dilakukan dengan pengajar yakni 30 dari skor tertinggi ideal 32 dan masuk kategori Sangat Layak, sedangkan dari uji coba yang dilakukan oleh pengguna atau siswa mendapatkan skor rerata total yakni 33,25 dari skor tertinggi ideal yakni 36 dan masuk kategori Sangat Layak
4. Dari hasil uji coba kepada siswa dapat digunakan sebagai penambah semangat belajar dan pemahaman tentang materi perubahan wujud benda dengan aspek Aspek Antusias dengan skor rerata 11,2 dengan kategori yang dihasilkan Sangat Layak“Sangat Layak” kemudian pada Aspek Materi pengguna didapat rerata skor11 dengan kategori “Sangat Layak”.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan dan uji coba yang telah ditulis dan dilakukan, terdapat beberapa saran yang kiranya dapat menjadikan penelitian lebih baik.

1. Aplikasi dapat dikembangkan ke dalam bentuk *virtual reality* dengan begitu siswa dapat berinteraksi langsung dengan fitur-fitur *virtual reality* yang dikembangkan.
2. Aplikasi dibuat tidak hanya menggunakan android, aplikasi juga dapat dikembangkan kedalam sistem operasi iOs.
3. Objek yang ditampilkan lebih banyak sehingga semakin banyak penjelasan mengenai perubahan wujud benda.