# BAB V PENUTUP

* 1. **Kesimpulan**

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

* + 1. Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Korea Melalui Perangkat Bergerak dirancang guna membantu pengguna dapat mengerti dan memahami serta menambah wawasan nya terhadap pembelajaran Bahasa Korea.
    2. Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Korea Melalui Perangkat Bergerak dirancang dengan berbasis android sehingga dapat diakses dengan mudah oleh banyak kalangan.
    3. Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Korea Melalui Perangkat Bergerak memiliki fitur yang mudah dipahami dan dipelajari sehingga mencapai tujuan utama pembuatan aplikasi ini, yaitu membantu mengembangkan media pembelajaran Bahasa Korea melalui perangkat sehingga pengguna lebih mudah dalam memahami dan mempelajari Bahasa Korea.

48

49

# 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. Memperluas variasi objek yang ditampilkan, tidak hanya logo boyband-girlband , makanan , minuman saja tetapi bisa mencakup ke objek lainnya sehingga mendapatkan berbagai data yang menunjang agar aplikasi ini dapat digunakan secara luas.
    4. Menambahkan fitur kuis agar dapat memaksimalkan pembelajaran Bahasa Korea untuk penikmat music K-POP dan K-DRAMA