

BAB V

KACINDEKAN JEUNG SARAN

5.1 Kacindekan

Dumasar kana analisis jeung déskripsi, bisa dicindekkeun yén proses rancang média aplikasi *Augmented Reality* dina ngawanohkeun budaya Sunda di SMP ngaliwatan tilu tahap. Di antarana tahap analisis implikasi dina nangtukeun bahan jeung materi nu dibutuhkeun ku siswa SMP sarta diluyukeun jeung karakteristik siswa SMP. Kadua nyaéta tahap desain nyaéta nyieun desain awal modul, aplikasi, *object 3D*, *marker QR code*, jeung lisensi aplikasi dina web *vuforia*, ngunduh *database marker* dina *vuforia*, jeung nyieun proyek dina aplikasi *unity* nepi ka ngahasilkeun produk nu mimiti. Laju kana tahap mekarkeun nyaéta uji validasi bahan jeung alat nu dirancang ku para ahli (ahli atikan siswa SMP, média, praktisi, jeung materi), uji coba instrumen tés, jeung revisi produk sateuacan diimplementasikeun.

Dumasar hasil validasi bahan ajar ahli materi, ahli média, jeung guru pangajaran téh hasilna ieu aplikasi kagolong *Sangat baik*, kalayan sababaraha révisi. Hasil implementasi modul jeung aplikasi sabada revisi ku para ahli matéri, ahli média, ahli atikan siswa SMP, jeung ahli praktisi. Sanggeus ngaliwatan revisi sababaraha kali ditambah saran jeung rekomendasi tina hasil uji validasi jeung uji praktisi. Satuluyna aplikasi *Augmented Reality* digunakeun dina pangajaran kampung Adat siswa SMP Assalaam kelas 9.

Dumasar respons siswa kana aplikasi *Augmented Reality* dina ngawanohkeun budaya Sunda ngaliwatan lembar angket kuesioner kalayan hasil *Sangat baik*.

5.2 Saran

Ieu panalungtikan téh perlu ditalungtik leuwih jéro. Saran nu bisa dibere ku panalungtik di antarana:

- a. Pikeun ngarojong aktivitas latihan dina bahan ajar bahasa Sunda *Android-Augmented Reality* leuwih interaktif.
- b. Pikeun nerapkeun *multiplatform* henteu ngansaukur *Android*, sangkan siswa nu maké *smartphone* berbasis *iOS* bisa ngagunakeun sacara leuwih luas.
- c. Pikeun ngatur tampilan aplikasi luyu jeung ukuran layar *smartphone* nu béda, pikeun nyingkana tombol-tombol menu aplikasi sangkan bisa ditilik tina sababaraha ukuran layar *smatphone*.

Pikeun mekarkeun nyieun *mardina* desain sorangan nu ngagunakeun *photoshop* sangkan pintonan *marker* leuwih ngirut.

5.3 Hasil Implementasi

Ieu panalungtikan bisa dimangpaatkeun dina ngawanohkeun budaya Sunda. Dina tahap implementasi bahan ajar, pangajaran dilakukeun ku panalungtik tapi panalungtik ngalaman pasualan komunikasi jeung siswa kusabab kaayaanana keur Sasalad. Kukituna bahan ajar bahasa Sunda *Android-Augmented Reality* dibarengan ku guru kelas dina komunikasi jeung siswa.