

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan kepada siswa SMK kelas XI Multimedia 1 di SMKN 14 Bandung diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan *Augmented Reality* untuk mendukung mata pelajaran desain grafis percetakan dengan materi gambar sketsa dan ilustrasi berhasil dirancang yaitu berupa Aplikasi *Augmented Reality* dan Modul pembelajaran Berbasis AR. Proses perancangan ini dibuat menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) melalui tahap konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Perancangan media ini menggunakan software pembantu diantaranya yaitu; Adobe Illustrator, Android Studio, Blender, Vuforia, dan Unity 2019.1.1f1.
2. Hasil respon siswa setelah uji coba Aplikasi *Augmented Reality* dan modul pembelajaran berbasis *augmentasi reality* memperoleh skor 1323 dari skor ideal 1500 berada pada kategori sangat baik yaitu setuju untuk menerapkan hasil penelitian sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran desain grafis percetakan materi gambar sketsa dan ilustrasi.

#### 5.2 Implikasi

Berikut ini implikasi dari modul berbasis *Augmented Reality* yang dirancang dalam penelitian ini:

1. Pengembangan *Augmented Reality* (AR) berupa aplikasi AR dan modul pembelajaran berbasis AR memberikan pengalaman belajar baru yang lebih interaktif kepada siswa.
2. Modul berbasis *Augmented Reality* ini bersifat fleksibel dapat digunakan kapanpun dan di manapun. Hal ini karena media pembelajaran ini berbentuk aplikasi android dan dapat diakses tanpa menggunakan koneksi internet.
3. Aplikasi dan Modul berbasis *Augmented Reality* dapat digunakan secara bersamaan untuk memaksimalkan fungsi yang ada di dalamnya.

### 5.3 Rekomendasi

Berikut ini rekomendasi peneliti dari hasil penelitian perancangan modul berbasis *Augmented Reality*, yaitu:

1. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* hendaknya menambahkan fitur flash untuk pencahayaan, karena ketika dalam keadaan kurang pencahayaan proses scan kode QR akan terhambat bahkan tidak dapat di scan.
2. Pengembang dapat menambahkan fitur quiz pada aplikasi sebagai bentuk tes pada siswa agar lebih menarik
3. Perluasan isi materi yang ada pada aplikasi augmentasi dan modul pembelajaran berbasis augmentasi tidak hanya materi gambar sketsa dan ilustrasi
4. Saat objek 3D tampil tambahkan button deskripsi atau sound agar aplikasi lebih interaktif dan informatif.