

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan (Conclusion)

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul **“RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN VEGETATIF BUATAN MENGGUNAKAN ALGORITMA RABIN-KARP BERBASIS AUGMENTED REALITY (STUDI KASUS : SD NEGERI MEKARSARI)”** maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi media edukasi yang dapat menampilkan proses vegetatif buatan dalam bentuk animasi 3D serta soal yang dapat digunakan kapanpun dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi vegetatif buatan.
2. Algoritma rabin-karp berhasil diimplementasikan pada aplikasi media edukasi ini yaitu pada bagian soal dimana jawaban yang diinputkan siswa dicocokkan dengan kunci jawaban kemudian dihitung jumlah kemiripannya, sehingga dapat diketahui nilai dari siswa tersebut.
3. Berdasarkan hasil UAT (User Acceptance Test) aplikasi ini mendapat respon yang baik dengan nilai persentase 89% sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat menjadi media pembelajaran alternatif untuk materi vegetatif buatan.

5.2 Saran (Suggestion)

Aplikasi ini tentu masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu diperlukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut agar aplikasi ini dapat tampil secara maksimal, beberapa pengembangan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya pengembangan agar aplikasi ini dapat dijalankan di sistem operasi lain seperti IOS.
2. Penelitian ini masih sangat terbatas dalam pembuatan objek 3D vegetatif buatan yang hanya menampilkan 6 objek vegetatif buatan, sehingga kedepannya dapat memperbanyak objek 3D untuk memperlengkap objek vegetatif buatan yang ada.
3. Dapat menampilkan soal lebih banyak dibanding penelitian sebelumnya (minimal 50 soal).