

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “**RANCANG BANGUN APLIKASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI GELOMBANG CAHAYA MENGGUNAKAN *LINEAR CONGRUENT METHOD* (LCM) (STUDI KASUS : SMAN 1 DARMA)**”, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi *Augmented Reality* Gelombang Cahaya dapat dibangun sebagai media pembelajaran alternatif mata pelajaran fisika agar mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas X1 di SMA Negeri 1 Darma, ini disimpulkan berdasarkan hasil pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) Aplikasi *Augmented Reality* Gelombang Cahaya yang mendapat respon baik dengan presentase 87,8% dari seluruh jumlah responden (siswa).
2. Algoritma *Linear Congruent Method* (LCM) dapat diimplementasikan untuk proses pengacakan soal kuis pada Aplikasi *Augmented Reality* Gelombang Cahaya.

5.2 Saran

Aplikasi yang dibangun ini tentu masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu diperlukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut agar aplikasi ini dapat tampil lebih baik. Adapun saran untuk aplikasi yang

dibangun peneliti dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan beberapa pengembangan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada satu *platform* saja yaitu *Android*. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan aplikasi agar bisa digunakan di *platform* yang lainya seperti IOS atau PC.
2. Aplikasi *Augmented reality* yang dibuat hanya menampilkan objek animasi 3D dari 3 sifat gelombang cahaya, yaitu Difraksi, interferensi, dan Polarisasi. Diharapkan kedepannya terdapat fitur update untuk menambahkan objek animasi 3D lainnya yang mendukung pada pembelajaran khususnya pada materi gelombang cahaya.

Demikian saran yang dapat peneliti berikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukan yang dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya serta bagi pengembang berikutnya.