

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan berjudul Rancang Bangun *Game Augmented Reality* Berbasis *Android* Sebagai Pembelajaran Kedisiplinan Anak Indonesia yang dirancang oleh peneliti maka penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Game* edukasi yang dirancang akan membantu anak untuk menerima materi edukasi dan kedisiplinan dengan senang hati tanpa terasa terpaksa.
2. Dapat di simpulkan bahwa penghargaan tidak harus berbentuk fisik, model penghargaan 3D *augmented reality* dapat membantu menyemangati anak untuk mempelajari kedisiplinan dan meraih penghargaananya
3. *Game* pembelajaran edukasi dan kedisiplinan *augmented reality* dapat dijadikan sumber pembelajaran yang efektif untuk anak sekolah menengah pertama (SMP).

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari pembahasan peneliti dapat mendapatkan pengembangan aplikasi sebagai berikut:

1. Peneliti dapat mengembangkan *game* yang telah dirancang dengan sistem waktu, tanggal, dan cuaca.

2. Peneliti kedepannya akan menambahkan objek pada *augmented reality*.
3. Peneliti selanjutnya akan memperluas *map* pada permainan
4. Peneliti berharap dapat mengembangkan aplikasi menggunakan sistem operasi *ios*, *windows*, dan sebagainya