

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan Analisa yang telah dilakukan penulis, maka penerapan “*Augmented Reality*” sebagai media pembelajaran pengenalan nama hewan berbahasa inggris dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Dari hasil Pengujian faktor pemahaman materi didapatkan bahwa aplikasi media pembelajaran *Augmented Reality* ini dapat membantu siswa untuk memahami materi secara lebih efektif, dengan hasil perhitungan 75% yakni tergolong pada kategori Baik.
- 2) Dari hasil Pengujian aspek kemudahan penyampaian materi didapatkan bahwa aplikasi media pembelajaran *Augmented Reality* ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan visualisasi objek hewan 3D dengan hasil perhitungan 85,7% yakni tergolong pada kategori Sangat Baik.
- 3) Dari hasil *BlackBox* testing sistem didapatkan semua elemen pada aplikasi telah berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Pada pembuatan aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Pengenalan nama hewan berbahasa inggris ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan yang dapat disempurnakan dan dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya. Maka dari itu penulis mengajukan saran untuk pengembang aplikasi tersebut yaitu:

- 1) Marker yang digunakan di dalam aplikasi bisa dikembangkan dengan menambah jumlah model 3D objek hewan agar lebih lengkap dan bervariasi.
- 2) Animasi objek hewan dapat dibuat dengan lebih halus dan bervariasi agar mendapat kesan realistis.
- 3) Aplikasi seharusnya dapat berjalan di perangkat selain android supaya dapat digunakan banyak pengguna *Smarthphone* seperti IOS.

Demikian saran dari penulis yang dirasa perlu agar aplikasi bisa lebih berkembang. Untuk selanjutnya penulis berharap kritik dan saran yang sifatnya membangun bagi kesempurnaan aplikasi ini.

