

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis uraikan maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari awal perancangan sampai tahap implementasi, aplikasi AR berjalan sesuai dengan rencana yang diharapkan.
2. Pembuatan Aplikasi Animal Planet menggunakan *software* unity dan data base menggunakan vuforia dan untuk desain menggunakan canva.
3. Aplikasi ini berisi objek hewan tiga dimensi menggunakan Unity dan Vuforia, dengan penyajiannya lebih inovatif dengan menggunakan Smartphone Android.
4. Aplikasi media pembelajaran pengenalan hewan ini dapat membantu anak untuk memperkenalkan hewan. Aplikasi ini dapat menambah cara belajar anak, dengan menggunakan media pembelajaran berupa teknologi Augmented Reality. Aplikasi dapat berjalan dengan OS android Marshmallow atau diatas nya untuk menampilkan objek 3D, untuk menampilkan 3d harus menggunakan marker yang sudah disediakan.

## 5.2 Saran

Pembuatan media pembelajaran ini tentu saja mempunyai banyak kekurangan. Oleh karena itu perlu di lakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar media pembelajaran ini bisa lebih menarik lagi dan optimal yaitu sebagai berikut:

Pengembang dapat menambah keterangan pada halaman jenis makanan hewan apa itu karnivora, apaitu herbivora dan apa itu omnivora agar anak lebih paham jenis makanan hewan tersebut.

1. Diharapkan pengembang dapat menambahkan lebih banyak lagi 3D objek hewan ke media pembelajaran ini agar lebih menarik.
2. Aplikasi dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan menambah fitur game atau kuis tebak nama hewan di dalamnya.

