

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian dan analisa pada bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan, sebagai berikut :

1. Cara membuat Buku pembelajaran Pengenalan Hewan pada anak usia dini secara Virtual menggunakan Teknologi Augmented Reality yaitu
 - a. Pertama, siapkan webcam dan komputer untuk proses kerjanya
 - b. Kedua, membuat marker di setiap halaman buku.
 - c. Ketiga, membuat objek 3d dengan 3dmax dan di simpan dengan file *.WRL.
 - d. Keempat, Proses rendering marker dengan cara webcam menyorot ke marker.
 - e. Kelima, Buku pembelajaran Pengenalan Hewan pada anak usia dini secara Virtual menggunakan Teknologi Augmented Reality siap di jalankan.
2. Buku pengenalan hewan dengan augmented reality ini dapat meningkatkan daya tarik masyarakat media pembelajaran dan pengetahuan anak. Hardware utama yang diperlukan adalah komputer dan webcam atau laptop.
3. Aplikasi yang dibuat dengan metode pendeteksian pola (marker detection) dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi yang nyata dan menarik (Augmented Reality). dapat diimplementasikan secara

luas dalam berbagai media. Sebagai contoh dalam media cetak ini yaitu buku pengenalan hewan.

5.2 Saran

Buku pengenalan dengan augmented reality ini sudah sudah layak digunakan untuk media pembelajaran. Agar lebih menarik diharapkan dilakukan pengembangan, Salah satu pengembangan yang dapat dilakukan adalah perbaikan pada animasi dan objek 3D, serta pengembangan desain buku yang bisa lebih baik lagi. Peneliti berharap, pengembangan augmented reality tidak difokuskan hanya pada software library ArToolkit, tetapi dikembangkan di software library yang lain, seperti FlarToolkit dan NyarToolkit.

