

BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian dan pembuatan *augmented reality* yang selama ini sudah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam perancangan dan pembuatan *augmented reality* tersebut disimpulkan yaitu penulis harus menyiapkan bahan dalam pembuatannya berupa objek 2 dimensi dan objek 3 dimensi, membuat *licency key*, dan mulai untuk merancang aplikasi pada aplikasi unity dengan menggabungkan semua bahan yang sudah dibuat sebelumnya. Objek 2 dimensi dapat berupa background untuk aplikasi dan gambar untuk tombol navigasi atau ikon. Setelah aplikasi sudah jadi penulis harus melakukan testing pada aplikasi untuk memastikan aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak.
2. *Augmented Reality* Pengenalan Serangga pada Anak Usia Dini Berbasis Android tersebut jika digunakan dengan baik dapat efektif dalam membantu guru dalam proses pembelajaran bagi anak. Karena *augmented reality* dapat memvisualisasikan objek dengan disertai oleh penjelasan objek tersebut, maka aplikasi augmented reality dapat berguna dalam proses pembelajaran terutama anak dibawah umur dalam mengenalkan benda, hewan, pekerjaan, dan hal-hal lain yang belum dimengerti oleh anak secara lebih efisien,

yang mana terkadang objek atau hal tersebut susah ditemukan lagi di kehidupan sehari-hari.

3. Dari pengujian blackbox yang sudah dilakukan oleh penulis aplikasi Augmented Reality Pengenalan Serangga pada Anak Usia Dini Berbasis Android tersebut aplikasi sudah berjalan dengan baik, dari segi menu yang sesuai penggunaannya sampai dengan kamera *Augmented Reality* yang dapat digunakan dengan baik sehingga objek 3 Dimensi yang ada dapat ditampilkan. Dan dari pengujian usability dapat disimpulkan bahwa aplikasi augmented reality tersebut mudah untuk digunakan oleh guru yang belum pernah menggunakan *augmented reality* sebelumnya. Aplikasi *augmented reality* juga menarik jika digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak, sehingga dapat membantu guru dalam mengenalkan serangga kepada anak-anak. Aplikasi ini pun sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada KB - AL Hakim.

5.2 SARAN

Dalam pembuatan aplikasi augmented reality pengenalan serangga tersebut penulis menyadari bahwa aplikasi tersebut masih banyak memiliki kekurangan, sehingga penulis meminta saran dan masukan salah satunya kepada guru-guru pengampu yang mengajar di KB AL-Hakim. Berikut ini saran dan masukan yang didapat oleh penulis :

1. Diharapkan aplikasi *augmented reality* tersebut diberi musik dan animasi seperti terbang atau jalan agar objek 3 Dimensi yang ada terlihat lebih menarik untuk anak-anak.
2. Diharapkan penulis dapat membuat aplikasi dengan tema yang lebih umum, karena KB-AL Hakim merupakan kelompok bermain yang mengajarkan anak-anak usia dini, jadi guru pengampu yang ada di KB AL-Hakim mengajarkan hal-hal yang bersifat lebih umum, yang gampang diterima oleh anak-anak, yang belum terlalu mengerti tentang pengelompokkan hewan. Oleh sebab itu guru pengampu mengelompokkan hewan tersebut menurut habitatnya supaya lebih mudah untuk dicerna oleh anak-anak. Contohnya seperti hewan yang hidup di darat, hewan yang hidup di udara atau hewan yang hidup di air.
3. Dalam aplikasi *augmented reality* pengenalan serangga tersebut diharapkan terdapat penjelasan tentang hewan tersebut secara lebih detail, seperti penjelasan melalui suara yang dapat membantu guru supaya lebih mudah untuk dimengerti oleh anak-anak.