

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya tentang bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran pengenalan hewan menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis Android adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi "*Animal World*" dengan teknologi *Augmented Reality* telah berhasil dibuat menjadi media pembelajaran pengenalan hewan untuk anak-anak usia dini pada TKIT Mu'adz Bin Jabal yang menjadi media edukasi baru dan menarik bagi pengajar serta orang tua dalam proses belajar mengajar.
2. Pembuatan aplikasi media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality* dengan nama "*Animal World*" ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman C# (C Sharp) yang diimplementasikan pada *smartphone* berbasis android dan menggunakan Vuforia SDK sebagai media teknologi *Augmented Reality*.
3. Penggunaan aplikasi menggunakan teknologi *Augmented Reality* ini mendapatkan hasil yang sangat bagus dari hasil pengujian menggunakan kuesioner yang ditujukan kepada kepala sekolah, guru, wali murid dan beberapa ahli pada bidang teknologi ini mendapatkan hasil presentase 92,2%.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi “*Animal World*” dengan menggunakan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran ini masih jauh dari hasil yang sempurna dan masih terdapat beberapa saran yang dapat membangun untuk menjadi lebih baik kedepannya, saran yang diberikan tentunya untuk menyempurnakan aplikasi yang telah ada dan bisa menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan aplikasi dengan teknologi Augmented Reality. Adapun saran yang dapat disampaikan tentang aplikasi ini antara lain:

1. Perlu dikembangkan kembali fitur yang ada ataupun yang baru pada aplikasi yang dapat menunjang kebutuhan kegiatan belajar mengajar anak-anak usia dini.
2. Memperbanyak jumlah objek 3D yang ada disekitar anak-anak dan diberikan tambahan animasi *rigging* agar anak-anak bisa lebih berinteraksi dengan aplikasi.
3. Perlu dikembangkannya aplikasi “*Animal World*” yang mulanya hanya tersedia pada platform android saja, namun dapat dijalankan pada desktop maupun sistem operasi iOS.
4. Terus mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi *Augmented Reality* ini lebih luas untuk kepentingan edukasi dan memajukan pendidikan Indonesia yang lebih baik.