

BAB V PENUTUP

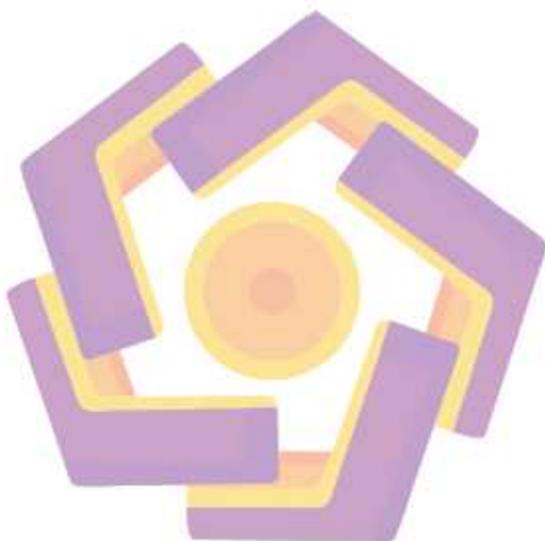
5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam pembuatan media pembelajaran *Augmented Reality* Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi augmented reality pengenalan hewan menggunakan bahasa Inggris dapat membantu siswa SD Muhammadiyah 1 Kota Sorong untuk memudahkan mereka memahami karakteristik dari hewan-hewan tersebut.
2. Dari hasil pengujian kepada User didapatkan bahwa persentase hasil dikatakan efektif dalam kategori Sangat Baik dengan hasil perhitungan dalam, **Aspek Materi 76.66%, Aspek Pemahaman Materi 87.00%, Aspek Tampilan 93,06%**.
3. Augmented reality merupakan teknologi yang dapat menarik minat siswa dalam belajar karena memiliki kapabilitas untuk menambahkan objek virtual, dan 3D pada pandangan pengguna ke dunia nyata
4. Untuk membuat aplikasi *augmented reality* melalui beberapa proses diawali dengan *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*.
5. Kualitas dan pola Marker sangat berpengaruh untuk mendapatkan rating bintang 5 saat di upload pada database Vuforia untuk mendapatkan ketepatan akurasi kamera saat mendeteksi Marker.
6. Aplikasi ini dapat menampilkan soal, serta dapat menampilkan objek hewan dalam bentuk 3D beserta *idle* animasi hewan tersebut.
7. dengan menggunakan spesifikasi *smartphone* android yang lebih tinggi pengorprasian aplikasi akan berjalan dengan lebih baik.
8. Aplikasi ini dibuat sebagai alternatif media Pengenalan Hewan menggunakan bahasa inggris untuk siswa SD MUHAMMADIYAH

I KOTA SORONG.

9. Media pengenalan ini mampu menambah fungsi *smartphone* sebagai alat pengenalan pembelajaran. Karena dapat dimanfaatkan dalam proses belajar.



5.2 Saran

Pada pembuatan aplikasi Augmented Reality sebagai media pengenalan untuk siswa SD MUHAMMADIYAH 1 KOTA SORONG ini tentunya terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan dan dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya. Maka itu penulis mengajukan saran untuk pengembang tersebut yaitu:

1. Menambahkan interaksi antar objek hewan dengan jenis makanannya.
2. Menambahkan kelengkapan isi materi yang terdapat di dalam aplikasi sehingga lebih lengkap.
3. Aplikasi perlu dimasukkan ke Google play sehingga memudahkan dalam proses penggunaannya.

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.

