

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil dalam mengimplementasikan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pengenalan hewan peliharaan berbasis android adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses mengimplementasikan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran peneliti menggunakan alur penelitian yang diawali dengan pengumpulan data, menganalisis data, perancangan, tahap evaluasi sistem, pengujian aplikasi dan pemeliharaan. Aplikasi yang telah diimplementasikan berhasil dibuat dengan menggunakan *software* Unity 3D, Vuforia SDK dan bahasa pemrograman C# (C Sharp), dan aplikasi dapat di jalankan dengan *Smartphone* berbasis Android dan dapat dijalankan dengan minimal versi KitKat 4.
2. Memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pendamping merupakan terobosan baru untuk membantu pendidikan di Indonesia yang harus tetap dikembangkan karena banyak mendapatkan respon yang sangat positif dan efektif dari pengguna aplikasi yang terlihat pada hasil kuesioner yang diujikan kepada responden dengan hasil nilai interval 82,4% dan menunjukkan bobot penilaian dengan kategori yang sangat bagus.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi Pengenalan Hewan Peliharaan Untuk Anak Usia Dini Pada SP Menur Sumberan dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*

sebagai media pembelajaran ini mendapatkan beberapa saran dalam pembuatan dan pengembangan aplikasi. Adapun saran yang dapat disampaikan tentang aplikasi ini diantara lain :

1. Menambahkan jumlah objek 3 dimensi lebih banyak lagi dan dikategorikan menjadi beberapa jenis-jenis kelompok hewan.
2. Aplikasi diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur kuis untuk memberikan beberapa pertanyaan untuk mengasah kecepatan dan ketepatan anak usia dini dalam mengingat materi pengenalan hewan peliharaan.

