

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian “**Pengembangan Media Pembelajaran Jenis Hewan Berbasis Augmented Reality Menggunakan Unlty di TK Pertiwi II Sumberejo Klaten**” yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Fitur yang terdapat pada aplikasi sudah sesuai dengan perancangannya antara lain mampu menampilkan objek 3D hewan, menampilkan animasi hewan, menampilkan suara penjelasan objek 3D, panduan, tentang, dan konfirmasi keluar aplikasi.
2. Aplikasi dapat berjalan pada *smartphone* dengan OS Android 4.2 (Jelly Bean) ke atas. RAM pada *smartphone* mempengaruhi kecepatan akses fitur aplikasi. Semakin tinggi spesifikasi yang digunakan, maka aplikasi akan berjalan dengan lebih baik.
3. Jarak ideal kamera *smartphone* mendeteksi marker adalah 10cm – 20cm. Sudut ideal untuk mendeteksi marker antara 0° diatas marker sampai 70° .
4. Penggunaan aplikasi berbasis *augmented reality* pada kartu bergambar hewan sebagai media pembelajaran dirasa sangat efektif. Terbukti

dengan tanggapan guru TK Pertiwi II Sumberejo yang menganggap aplikasi membantu proses belajar dan mengajar.

5. Aplikasi berbasis *augmented reality* pada kartu pengenalan jenis hewan untuk anak dapat meningkatkan siswa dalam belajar mengenal hewan. Terbukti dengan hasil penilaian kuesioner siswa di TK Pertiwi II Sumberejo yang 90% dari siswa merasa senang dan bersemangat menggunakan media pembelajaran aplikasi berbasis *augmented reality* pada kartu pengenalan jenis hewan.

5.2 Saran

Aplikasi *Augmented Reality* Mengenal Jenis Hewan ini masih terdapat kekurangan. Maka dari itu, berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat saran yang disampaikan untuk aplikasi ini antara lain :

1. Penambahan fitur *touch move* pada saat menampilkan objek 3D sehingga pengguna dapat lebih leluasa.
2. Menambahkan menu latihan kuis agar selain bisa belajar mengenal jenis hewan juga dapat melatih kemampuan.