

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka kesimpulan yang didapatkan dalam proses perancangan kartu interaktif aplikasi pengenalan hewan mamalia bagi anak PAUD. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi *Augmented Reality* yang dapat menampilkan objek 3D hewan mamalia yang terdiri dari 8 jenis hewan mamalia.
2. Aplikasi *Augmented Reality* Kartu Interaktif Pengenalan Hewan Mamalia Ini dibuat sebagai sarana media edukasi ensiklopedia bagi anak PAUD.
3. Aplikasi *Augmented Reality* ini dibuat untuk menggantikan media edukasi yang masih bersifat konvensional dan menjadi media edukasi interaktif yang dikemas dengan kartu mainan agar membuat peserta didik tertarik dalam mempelajari ensiklopedia hewan mamalia.
4. Hasil dari *Black Box Testing* menyimpulkan bahwa aplikasi ini dapat berfungsi penuh sesuai dengan konsep rancangan.
5. Hasil dari *Usability Testing* menyimpulkan bahwa :
 - a) faktor perilaku anak dapat menjadi acuan ketika ingin mengoperasikan aplikasi, ada yang mempunyai rasa ingin tahu, ada yang malu-malu dan terkadang ada juga yang belum bisa membaca.

Oleh sebab itu diperlukan pengawasan seorang pendamping atau pendidik agar anak ingin mencoba aplikasi tersebut dan dibantu untuk membacakan setiap kartu ensiklopedia hewan mamalia yang dipilih anak. Namun demikian, setelah mengoperasikan aplikasi berkali-kali, anak dapat menghafal tiap fitur yang ada dalam aplikasi walaupun anak belum bisa membaca.

- b) Setelah anak dapat mengoperasikan aplikasi, anak mulai merasa percaya diri dan tertarik untuk mencoba *marker* lainnya tanpa arahan dari pendamping.

5.2 Saran

Aplikasi ini masih memiliki banyak kekurangan, maka masih perlu adanya perbaikan dan perkembangan lebih lanjut, ada beberapa saran yang ingin disampaikan untuk menunjang kesempurnaan aplikasi yaitu sebagai berikut:

1. Penambahan fitur teka-teki mengenai hewan mamalia.
2. Penambahan fitur tombol *screenshot* pada mode AR Kamera agar mempermudah pengguna ketika ingin mengambil *screenshot*.
3. Penambahan fitur tombol *rotate* pada mode AR Kamera agar mempermudah pengguna dapat melihat dari berbagai sisi dari objek 3D tersebut.