

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai Perancangan Augmented Reality sebagai media pembelajaran pengenalan transportasi tradisional untuk TK Amal Insani.

1. Aplikasi AR pengenalan transportasi berbasis android berhasil dibuat dengan menggunakan software unity editor dan Vuforia sebagai database, serta menggunakan Bahasa pemrograman C#.
2. Dalam penelitian ini, pembuatan objek 3 dimensi berhasil dibangun dengan menggunakan software Autodesk Maya untuk modelling, teksturing coloring, serta menggunakan software adobe photoshop untuk pembuatan asset 2 dimensi AR card.
3. Marker berupa kartu interaktif AR card berhasil dibuat dengan mengimplementasikan metode marker based tracking yang dapat dijadikan sebagai kartu untuk menampilkan objek 3 dimensi.
4. Metode marker based tracking dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih daya ingat anak, karena setelah anak melihat objek 3 dimensi yang tampil, maka anak dapat mengerti fungsi transportasi dan jenis transportasi dari objek yang muncul.
5. Peningkatan pemahaman dalam poses belajar mengajar menggunakan aplikasi AR pengenalan transportasi tradisional layak dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif dan dapat meningkatkan minat anak dalam

belajar tentang transportasi serta dapat dijadikan media pembelajaran pendamping belajar anak disekolah maupun di rumah.

6. Pemanfaatan teknologi augmented reality sebagai media pembelajaran pendamping merupakan terobosan baru yang harus terus dikembangkan karena mendapatkan respon yang sangat positif dari pengguna aplikasi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi seperti :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan output berupa interaktifitas animasi dalam bentuk 3 dimensi.
2. Aplikasi diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur fitur yang lebih menarik yang dapat mendukung anak untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.
3. Objek animasi 3D yang digunakan jangan terlalu besar dan detail karena akan menyebabkan aplikasi menjadi berat serta mempengaruhi penyimpanan di dalam smartphone yang berpengaruh langsung terhadap proses *scan* marker pada kamera AR.