

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran pada pengenalan hewan sudah berhasil dibuat, oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran pada pengenalan hewan 3D yang telah dibangun dirancang menggunakan Unity 2021.3.26f1.
2. Aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran pada pengenalan hewan yang telah dibuat dapat menampilkan objek 3D, beserta suara dari setiap objek hewan yang ditampilkan dengan cara mengarahkan AR Kamera ke marker.
3. Berdasarkan hasil pengujian Black-Box Testing, aplikasi AR pengenalan hewan mendapatkan hasil yang cukup baik.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa media yang telah dibangun ini merupakan media yang sederhana dan belum menjadi aplikasi yang sempurna sehingga kritik dan saran sangat diharapkan. Aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran pada pengenalan hewan masih memerlukan pengembangan lebih jauh, untuk pengembangan selanjutnya bisa menambahkan beberapa pengembangan sebagai berikut :

1. Memperbanyak jumlah hewan pada aplikasi ini.
2. Menambahkan menu kuis tentang makanan hewan sebagai evaluasi dari proses pembelajaran yang diangkat dalam aplikasi ini.
3. Aplikasi ini hanya tersedia pada platform android, diharapkan dalam pengembangannya dapat berjalan pada system selain android.

Demikian saran dari penulis yang dirasa perlu agar aplikasi pengenalan hewan ini bisa berkembang. Untuk selanjutnya penulis berharap kritik dan saran yang bersifat membangun ini bagi kesempurnaan aplikasi selanjutnya.