

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi AR Pengenalan Jenis Satwa berhasil di buat, dengan adanya aplikasi ini menjadi media pembelajaran baru yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi mengenai pengenalan jenis satwa untuk SD bahkan untuk umum
2. Menggunakan teknologi *Augmented reality* adalah terobosan baru untuk menggabungkan dunia nyata dengan dunia virtual 3D
3. Dalam tahapan pembuatan *asset* 3D harus sedetail mungkin dan sesuai dengan klasifikasi hewan yang ditampilkan.
4. Pembuatan *Augmented reality* Pengenalan Jenis Satwa dirancang menggunakan bahasa pemrograman C# diimplementasikan pada *smartphone* android,
5. *Marker* atau *image target* yang digunakan berupa buku cetak, dan aplikasi yang di bangun menjadi media untuk menampilkan animasi 3D
6. Kualitas dari *marker* harus memiliki *pattern* yang kuat agar saat aplikasi mendeteksi *marker* bisa berjalan cepat dan stabil.
7. Dengan adanya media pembelajaran pengenalan jenis satwa menggunakan teknologi *augmented reality* ini ke membuat siswa lebih antusias dalam belajar karena mereka baru merasakan media pembelajaran menggunakan teknologi ini,

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi metamorfosis hewan dengan menggunakan teknologi *Augmented reality* sebagai media pembelajaran ini masih terdapat beberapa saran, yang untuk selanjutnya bisa menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan atau pengembangan aplikasi selanjutnya. Adapun saran yang dapat disampaikan tentang aplikasi ini antara lain :

1. Jumlah satwa yang ditampilkan diperbanyak
2. Aplikasi *Augmented Reality* pengenalan jenis satwa harus di kembangkan lebih dalam lagi, dan dalam proses pembuatannya tidak hanya di bangun untuk system operasi android saja, di bangun untuk system operasi IOS juga perlu.
3. Objek animasi 3D yang digunakan jangan terlalu besar dan shape seperti rumput dan air jangan terlalu mendetail karena dapat mengakibatkan aplikasi menjadi berat dan size aplikasi menjadi besar
4. Terus mengembangkan dan membangun media pembelajaran menggunakan teknologi untuk Indonesia lebih baik lagi