

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan hasil penelitian dalam penelitian serta pembahasan mengenai Perancangan *Soundbook* Berbasis *Augmented Reality* untuk Pengenalan Hewan sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi *Augmented Reality* dimulai dengan beberapa langkah, dimulai dari tahap konsep, perancangan, pengumpulan materi, perakitan, pengujian aplikasi, hingga distribusi aplikasi. Aplikasi ini dirancang sebagai opsi pengganti dalam memperkenalkan hewan dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* untuk murid SPS Al-Amin. Kualitas *Marker* yang mendapatkan rating 5 dan 4 di website Vuforia sangat berpengaruh untuk mendapatkan hasil objek yang akurat saat mendeteksi *Marker*.
2. Dari hasil pengujian kuesioner yang dibagikan, didapatkan bahwa persentase hasil Menunjukkan tingkat efektivitas dalam kategori Sangat Baik, dengan perincian hasil perhitungan untuk Aspek Materi sebesar 96%, dan Aspek Tampilan sebesar 91,2%.

### 5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi Perancangan *Soundbook* Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pengenalan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini, tentunya terdapat kekurangan yang dapat diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut pada penelitian berikutnya. Oleh karena itu, penulis memberikan saran kepada pengembang, sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur-fitur yang belum di buat di aplikasi ini seperti pengelompokan hewan sesuai jenis makanannya omnivora, herbivora, atau carnivora.
2. Menambahkan aplikasi ke dalam *Google Play* sehingga user lebih mudah untuk mendapatkan aplikasi.
3. Membuat objek hewan 3D bergerak.

Ini adalah saran yang dianggap perlu oleh penulis untuk meningkatkan perkembangan aplikasi. Selanjutnya, penulis berharap adanya kritik dan saran yang bersifat konstruktif untuk menyempurnakan aplikasi ini.

