

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penggunaan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dalam metodologi pemutakhiran *software*, berhasil dikembangkan suatu aplikasi pembelajaran dasar guna upaya edukasi anak usia dini berbasis *augmented reality* via *smartphone*. Aplikasi ini memiliki sejumlah menu yang dapat diakses, antara lain menu AR kamera, kuis, panduan, tentang, serta unduh marker. Melalui aplikasi ini, materi pembelajaran yang diunggah mencakup pengenalan hewan langka.

Penggunaan Marker Base, QR Code, dan kuis adalah sebuah aplikasi yang memanfaatkan teknologi AR dan interaksi pengguna melalui Marker Base, QR Code, serta kuis untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Dari hasil pengujian Kuisisioner bahwa teknologi AR memiliki index sebesar 69% yang berarti itu layak untuk dimainkan dari batasan yang telah ditetapkan. Berdasarkan perolehan pengujian blackbox yang meliputi pengujian fungsional aplikasi serta pengujian pendeteksian marker telah diaplikasikan serta menghasilkan hasil yang memuaskan. Dari hasil penelitian bahwa 3D printed model Hewan Beruang memiliki keakuratan lebih tinggi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini akan beberapa saran, yaitu sebagai berikut :

1. Menambahkan animasi bergerak 3D hewan langka yang lebih menarik berupa habitat dari setiap hewan.
2. Menambahkan *Objek* Hewan Langka lebih banyak
3. Kuis soal yang di berikan bisa di tambah.