

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi FRUISSION KIDS menggunakan *augmented reality* tentang pengenalan buah dan profesi berbasis android ini sudah berhasil dibuat menjadi sebuah media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan alat bantu *marker* untuk menampilkan objek dalam bentuk 3 dimensi.
2. Fitur yang terdapat pada aplikasi FRUISSION KIDS ini antara lain menampilkan objek 3D buah dan profesi. Masing-masing tema terdapat 10 objek yang ditampilkan. Dan pada saat objek ditampilkan, terdapat *button audio* tentang nama objek dalam bahasa indonesia, dan inggris serta *button audio* keterangan yang berisi penjelasan mengenai objek yang ditampilkan. Terdapat juga tombol *zoom* dan rotasi pada objek 3D. Fitur lainnya menampilkan informasi panduan, tentang dan konfirmasi keluar aplikasi.
3. Pengujian *device* pada aplikasi FRUISSION KIDS ini menggunakan 4 perangkat *smartphone* yaitu Oppo Realme 2, Samsung Galaxy Tab 3V, Samsung Galaxy J5, dan Samsung Galaxy Grand Neo GT-19060I. Dari hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi FRUISSION

KIDS dapat dijalankan pada *smartphone* dengan minimal RAM 1 GB dan dukungan kamera 5 Megapiksel serta bersistem operasi android 4.4.2 (*KitKat*). Semakin tinggi spesifikasi yang digunakan, maka aplikasi akan berjalan dengan lebih baik.

4. Dari hasil pengujian menunjukkan bahwa parameter jarak, pencahayaan dan sudut kemiringan kamera juga berpengaruh terhadap *output* objek 3 dimensi yang ditampilkan oleh aplikasi. Jarak ideal kamera *smartphone* mendeteksi *marker* adalah 15 cm sampai 50 cm. Sudut ideal untuk mendeteksi *marker* antara 0° diatas *marker* sampai 60° . Intensitas cahaya dilakukan dalam pengujian menggunakan aplikasi *lux* meter android yang berguna untuk mengetahui tingkat kecerahan cahaya dengan satuan *lx* (*lux*). Dari hasil uji coba menggunakan *lux* meter dapat disimpulkan bahwa *marker* dapat terdeteksi serta mampu menampilkan semua objek 3D dengan baik dengan ukuran cahaya minimal 30 *lx* (*lux*).
5. Pengujian aplikasi FRUISSION KIDS ini telah berhasil dilakukan pada anak-anak yang bersekolah di TK RA Al Huda Gombang. Dan hasilnya aplikasi ini dapat memudahkan anak-anak dan dapat meningkatkan anak dalam proses pembelajaran khususnya tentang pengenalan buah dan profesi. Karena anak-anak merasa senang dan bersemangat saat menggunakan aplikasi FRUISSION KIDS ini. Terbukti dengan tanggapan orang tua yang memberikan nilai sangat setuju pada kuisisioner.

6. Dari hasil penelitian menggunakan Uji T (Uji *One Sample T-Test*) untuk menghitung rata-rata hasil kuisisioner secara keseluruhan menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil kuisisioner lebih dari 3 (setuju) kurang dari 4 (sangat setuju). Diketahui nilai t hitung sebesar 2,739 lebih dari 2,262 dan kurang dari 2,821. Dengan demikian dapat diartikan bahwa rata-rata jawaban kuisisioner yang melibatkan 10 responden memberi nilai Setuju.

5.2 Saran

Aplikasi FRUISSION KIDS ini masih terdapat kekurangan. Maka dari itu, berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat saran yang disampaikan penulis untuk aplikasi ini antara lain :

1. Perlunya pengembangan pada tampilan aplikasi dan gerakan animasi pada objek 3D agar lebih menarik.
2. Objek-objek yang ditampilkan dalam aplikasi ini ditambah jumlahnya, sehingga bisa menambah wawasan yang lebih bagi anak-anak.
3. Pengembangan selanjutnya diharapkan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi lebih tinggi dari yang digunakan penulis saat ini agar mendapatkan hasil yang lebih bagus.