

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi “Mengenal Serangga” sebagai media pembelajaran di TK Masyithoh Al-Futuh, dapat ditarik beberapa kesimpulan :

1. Perancangan aplikasi *Augmented Reality* untuk media pembelajaran serangga menggunakan Blender, Vuforia dan Unity 3D.
2. Hasil dari Uji Blackbox menunjukkan bahwa skenario uji sesuai dengan hasil yang diharapkan. Pengujian fungsionalitas media dan pengujian fungsionalitas materi oleh ahli, menyatakan bahwa aplikasi dapat diujikan dengan beberapa revisi. Pada analisa pengujian oleh audience juga menunjukkan bahwa siswa dapat mengenal serangga menggunakan fitur kuis pada aplikasi *Augmented Reality*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pembuatan media pembelajaran menggunakan Augmented Reality berbasis Android untuk siswa-siswi TK Masyithoh Al-Futuh, terdapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut.

1. Memperbaiki UI agar lebih ramah pengguna, terutama agar cocok dengan siswa-siswa yang dituju.
2. Memperbanyak objek 3D yang disajikan pada aplikasi, tidak hanya serangga tapi juga mencakup hewan darat-air serta hewan buas agar sesuai dengan kurikulum.