

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah peneliti lakukan dapat diambil Kesimpulan bahwa aplikasi game pengenalan hewan berbasis AR pada TK ABA XVII SABAN yang dibuat dengan menggunakan smartphone operasi android untuk membantu dan menunjang kegiatan belajar mengajar terutama dalam pengenalan hewan pada anak usia dini dari umur 4 sampai 6 tahun.

Pada pembuatan aplikasi ini menggunakan software penunjang seperti Unity, Android Studio, Adobe Illustrator, dan Vuforia SDK, selain pada penelitian ini menggunakan metode Game Development Life Cycle. Sehingga dapat memudahkan dalam pembuatan aplikasi game pengenalan hewan dan dapat berhasil sesuai dengan apa yang peneliti harapkan.

Dari hasil Alpha dan Beta testing yang telah lakukan dalam pembuatan ini dapat disimpulkan bahwa perancangan game ini telah sesuai dan dapat diterima dengan baik oleh user atau calon pengguna aplikasi game pengenalan hewan berbasis AR.

5.2 Saran

Peneliti menyadari bahwa aplikasi orientasi sentimen ini masih memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengembangkan aplikasi ini agar lebih baik, yaitu:

1. Disarankan untuk penambahan materi mengenai ciri-ciri dari hewan secara detail .
2. Penambahan fitur rotasi atau tombol penggerak objek 3D dari AR hewan.
3. Disarankan enambahan objek 3D Augmented Reality Hewan agar lebih lengkap.
4. Penambahan fitur tanya jawab atau kuis mengenai hewan.
5. Disarankan penelitian berikutnya untuk penambahan animasi gambar atau objek hewan di tampilan game agar game lebih menarik bagi anak.