

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berikut ini adalah kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian yang dilakukan.

- a. Dalam penelitian ini, pembuatan objek 3 dimensi berhasil dibangun dengan menggunakan *software* 3d max untuk modelling, teksturing dan coloring, serta *software Adobe Illustrator* untuk pembuatan obyek 2 dimensi dan pembuatan *ar card*.
- b. Aplikasi AR pengenalan hewan dapat dijadikan media pembelajaran pendamping belajar anak disekolah maupun di rumah.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi seperti :

- a. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan output berupa animasi dalam bentuk 3 dimensi.
- b. Aplikasi diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih menarik yang dapat mendukung anak untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.