

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian “Penerapan dan Pembuatan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran Mengenal Jenis-Jenis Hewan Pada Anak Berbasis Android” yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi *Augmented Reality* Belajar Mengenal Jenis Hewan ini sudah berhasil dibuat menjadi sebuah media pembelajaran jenis hewan yang interaktif dan mampu memudahkan anak-anak dalam belajar tentang mengenal jenis hewan.
2. Fitur yang terdapat pada aplikasi sudah sesuai dengan perancangannya antara lain mampu menampilkan objek 3D hewan, menampilkan animasi hewan, mampu merotasi objek 3D, unduh *marker*, panduan, tentang, dan konfirmasi keluar aplikasi.
3. Aplikasi dapat berjalan pada *smartphone* dengan OS Android 4.4 ke atas. RAM pada *smartphone* mempengaruhi kecepatan akses fitur aplikasi. Semakin tinggi spesifikasi yang digunakan, maka aplikasi akan berjalan dengan lebih baik.

## 5.2 Saran

Aplikasi *Augmented Reality* Mengenal Jenis Hewan ini masih terdapat kekurangan. Maka dari itu, berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat saran yang disampaikan untuk aplikasi ini antara lain :

1. Penambahan fitur *touch move* pada saat menampilkan objek 3D sehingga pengguna dapat lebih leluasa.
2. Penambahan audio agar aplikasi lebih menarik, karena tidak terdapat audio pada aplikasi.
3. Menambahkan menu latihan kuis agar selain bisa belajar mengenal jenis hewan juga dapat melatih kemampuan.

