

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Telah dibuat aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris dengan teknologi *Augmented Reality* berplatform android yang dibangun dengan software Unity dan Vuforia.
- b. Aplikasi ini dapat menampilkan objek hewan dalam bentuk 3D, memunculkan visualisasi suara hewan dan animasi bergerak, serta menampilkan informasi yang disajikan dalam bentuk teks dan audio mengenai deskripsi hewan, nama hewan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
- c. Dari hasil pengujian beta yang telah dibagikan kepada 30 responden dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris mendapatkan nilai persentase sebesar 81,25%, yang berarti responden menilai sangat setuju / sangat baik / sangat suka.

### 5.2 Saran

Dari hasil pengamatan penulis terhadap aplikasi yang telah dibuat, penulis menyadari bahwa aplikasi ini masih memiliki banyak kekurangan. Adapun saran yang dapat penulis berikan yakni:

- a. Aplikasi hanya berbasis android, diharapkan dapat dikembangkan pada platform lain seperti ios, desktop, linux, maupun windows phone.
- b. Pewarnaan objek dan *texture* pada objek 3D terlihat kurang *detail*, disarankan untuk membuat *detail texture* agar objek terkesan lebih nyata.
- c. Jumlah pertanyaan pada fitur kuis yang mendukung dalam evaluasi pembelajaran terlalu sedikit, disarankan untuk kedepannya dapat ditampilkan lebih banyak lagi.