

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan aplikasi metamorfosis hewan dengan menggunakan teknologi *Augmented reality* telah berhasil dibuat. Aplikasi metamorfosis hewan yang telah dibuat menjadi media pembelajaran untuk anak-anak pada sekolah-sekolah baik tingkat TK, SD hingga untuk umum, dengan menerapkan teknologi *Augmented reality* dapat menjadi media edukasi yang menarik dan menyenangkan serta membantu tenaga pendidik dan orang tua dalam proses belajar mengajar terhadap siswa/anak.
2. Menggunakan teknologi *Augmented reality* adalah sebuah terobosan baru untuk menggabungkan dunia nyata dan virtual dalam bidang edukasi.
3. Dalam tahapan pembuatan *asset* 3D harus detail karena aplikasi ini juga termasuk dalam media pembelajaran Sains yang harus sesuai dengan proses aslinya.
4. Pembuatan *Augmented reality* Metamorfosis Hewan dirancang menggunakan bahasa pemrograman C# diimplementasikan pada *smartphone* android, menggunakan Vuforia SDK yang mendukung *markless*.

5. *Marker* atau *image target* yang digunakan berupa buku cetak, dan aplikasi yang telah dibuat sebagai media pendukung atau media bantu dalam proses pembelajaran sebagai sarana penyampaian visual dalam bentuk objek 3D animasi.
6. Kualitas dari *marker* harus memiliki *pattern* yang kuat agar saat aplikasi mendeteksi *marker* bisa berjalan cepat dan stabil.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi metamorfosis hewan dengan menggunakan teknologi *Augmented reality* sebagai media pembelajaran ini masih terdapat beberapa saran, yang untuk selanjutnya bisa menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan atau pengembangan aplikasi selanjutnya. Adapun saran yang dapat disampaikan tentang aplikasi ini antara lain :

1. Jumlah proses metamorfosis hewan yang akan dikenalkan lebih banyak lagi.
2. Perlu dikembangkannya aplikasi metamorfosis hewan dengan menggunakan teknologi *Augmented reality* yang tidak hanya dapat berjalan pada OS android namun dapat berjalan pada IOS maupun desktop agar memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
3. Objek animasi 3D yang digunakan jangan terlalu besar, karena akan mempengaruhi hasil aplikasi yang akan menjadi berat ketika dijalankan dan ukuran aplikasi yang besar.

4. Terus mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi *augmented reality* ini lebih luas untuk kepentingan edukasi dan untuk pendidikan Indonesia yang lebih baik.

