

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi Augmented Reality di bidang pendidikan pada TK PKK Jogonegaran dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berupa game pengenalan tanaman berbasis Augmented Reality yang dapat dijalankan pada smartphone dengan sistem operasi Android. Penerapan teknologi Augmented Reality dalam penelitian ini dilakukan dengan menampilkan objek tanaman dalam bentuk 3D secara virtual ke dalam dunia nyata melalui kamera smartphone, sehingga anak usia dini (4–6 tahun) dapat mengenal jenis dan bentuk tanaman secara lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan perangkat lunak pendukung seperti Unity, Android Studio, Adobe Illustrator, dan Vuforia SDK dengan menerapkan metode Game Development Life Cycle (GDLC). Penerapan metode GDLC membantu proses pengembangan aplikasi berjalan secara terstruktur mulai dari tahap inisiasi, pre-production, production, testing, hingga release sehingga aplikasi dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna di lingkungan TK PKK Jogonegaran.

Berdasarkan hasil pengujian Alpha dan Beta testing, aplikasi yang telah dibuat dinyatakan berjalan dengan baik serta dapat diterima oleh pengguna sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dengan demikian, rumusan masalah mengenai penerapan teknologi Augmented Reality di bidang pendidikan di TK PKK Jogonegaran telah terjawab melalui implementasi aplikasi game edukasi pengenalan tanaman berbasis Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif bagi anak usia dini.

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. Penambahan materi mengenai bagian-bagian tanaman dan ciri-cirinya secara lebih detail.
2. Penambahan fitur rotasi atau tombol penggerak objek 3D dari AR tanaman.
3. Penambahan variasi objek 3D Augmented Reality tanaman.
4. Penambahan fitur tanya jawab atau kuis mengenai tanaman.

