

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis perancangan aplikasi *augmented reality* pengenalan hewan dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *augmented reality* dapat memudahkan dalam hal pembelajaran yang kreatif, inovatif dan mampu meningkatkan antusiasme anak dalam mempelajari tentang hewan – hewan.
2. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak dan memperkenalkan teknologi *augmented reality* sejak dini.
3. Marker yang digunakan akan lebih cepat terdeteksi jika mendapatkan pencahayaan dan fokus yang cukup.

5.2 Saran

Adapun saran berdasarkan hasil pengujian penggunaan *augmented reality* pengenalan hewan pada anak usia dini, penulis menyadari aplikasi ini merupakan aplikasi yang belum sempurna dan perlu untuk ditambahkan pada pengembangan berikutnya, yaitu:

1. Objek 3D yang ditampilkan belum dapat diatur ukurannya (diperbesar ataupun diperkecil), maka diharapkan pada pengembangan berikutnya dapat ditambahkan.
2. Kualitas Objek 3D yang sangat sederhana, diharapkan kualitas nya di perbagus pada pengembangan berikutnya.