

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada analisis, perancangan, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada “pembangunan aplikasi pembelajaran perkembangan hewan berdasarkan jenis makanan menggunakan augmented reality di sekolah dasar negeri 007 sekupang batam”, maka dapat disimpulkan sebbagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat mendeteksi marker sesuai dengan marker yang di berikan dan dapat merubah objek 3D hewan Ketika objek 3D makanan diberikkan kepada objek 3D hewan.
2. Aplikasi ini dapat menampilkan objek 3D tengkorak hewan dan dapat memunculkan deskripsi dari jenis hewan tersebut sesuai dengan buku tematik tahun 2020 kurikulum 2013.
3. Aplikasi ini diketahui jarak dan sudut kemiringan yang paling efektif adalah dengan jarak 10-50 cm dan sudut kemiringan 45-90 derajat.
4. Aplikasi ini dapat menambah minat siswa untuk belajar dan siswa juga dapat membedakan hewan berdasarkan dari jenisnya.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil yang telah dicapai untuk membangun aplikasi ini, masih memerlukan perkembangan terhadap aplikasi ini agar menjadi lebih baik. Maka dari itu, Adapun saran yang bisa ditambahkan untuk pengembangan aplikasi. yaitu sebagai berikut:

1. Menambahkan pengukur jarak dari *marker* ke kamera agar sistem dapat menampilkan jarak ideal untuk mendeteksi marker.