

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil perancangan dan pembahasan yang telah dilakukan dalam bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan yaitu :

1. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu Siswa belajar Gerakan senam lantai dengan cara yang lebih menarik.
2. Dari penelitian ini menghasilkan aplikasi Gerakan senam lantai berbasis *Augmented Reality*.
3. Aplikasi ini menggunakan *marker* yang diwujudkan menjadi sebuah katalog, buku ataupun poster.

6.2 SARAN

Adapun saran-saran yang ingin dikemukakan penulis sehubungan dengan hasil penelitian yang telah didapat yaitu :

1. Bagi peneliti selanjutnya untuk menambahkan Gerakan olahraga lainnya.
2. Akan sangat baik jika peneliti selanjutnya memperhalus gerakan animasi 3D.
3. Pada pengembangan aplikasi selanjutnya diharapkan dapat membuat aplikasi berjalan di sistem operasi lain misalkan IOS atau Windows phone.