

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1. KESIMPULAN**

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Informasi yang ditampilkan berupa objek 3D ikan berdasarkan marker.
2. Aplikasi pengenalan ikan ini membantu pada proses mengajar di TK RA ALMIRA.
3. *Augmented Reality* pada pengenalan pengenalan ikan ini telah di uji menggunakan tabel pengujian dan hasil yang di dapat berjalan cukup baik.
4. Perancangan media pembelajaran berupa aplikasi pengenalan ikan ini dapat menjadi sarana belajar yang lebih menarik dan meningkat kan minat dari anak-anak dalam belajar.

#### **6.2. SARAN**

Aplikasi *Augmented Reality* pengenalan ikan berbasis android pada TK RA ALMIRA ini masih jauh dari sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu:

1. Diharapkan aplikasi *Augmented Reality* pengenalan pengenalan ikan berbasis android ini dapat diimplementasikan secara nyata dan bermanfaat dalam melakukan proses belajar.

2. Untuk penelitian selanjutnya penambahan *augmented reality* 3D pengenalan ikan ini dengan media lain seperti pada Desktop, Web, dan iPhone sehingga dapat digunakan secara umum dan meluas.
3. Diharapkan adanya penambahan objek 3D pengenalan ikan, agar wawasan anak-anak yang belajar semakin bertambah.
4. Pada objek 3D ikan, diharapkan adanya pengecilan size format fbx, sehingga tidak terlalu memberatkan aplikasi untuk membuka menu Mainkan AR untuk memanggil kamera AR agar dapat menscan marker.