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 karate berdasarkan marker.
- 2. Aplikasi *Augmented Reality* pada 3D Teknik Karate AR ini dapat membantu pada proses pembelajaran Teknik Karate AR secara *virtual* dan menjadi alternatif media yang menarik.
- 3. Augmented Reality pada pengenalan 3D Teknik Karate AR ini telah di uji menggunakan tabel pengujian dan hasil yang di dapat berjalan cukup baik.
- 4. Perancangan media pembelajaran 3D karate ini dapat menjadi sarana belajar yang lebih menarik dan meningkat kan minat dari siswa siswi yang belajar.

6.2. SARAN

Aplikasi *augmented reality* 3D Teknik Karate AR ini masih jauh dari sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan, maka ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu:

1. Untuk penelitian selanjutnya penambahan *augmented reality* 3D Teknik Karate AR ini dengan media lain seperti pada desktop, Web, dan IPhone sehingga dapat digunakan secara umum dan meluas.

- Penyempurnaan penambahan fitur fitur pada objek 3D dan marker yang digunakan sehingga menjadi lebih menarik.
- 3. Ditambahkan *library augmented reality* yang lain, yang lebih sempurna agar mendapat hasil yang maksimal dan membuat *Augmented Reality* menjadi *Realtime* agar berjalan tanpa harus menggunakan marker.
- 4. Membuat objek 3D bergerak dan lebih menarik.