

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Dengan melihat hasil penelitian dan perancangan pada game edukasi ini adalah sebagai salah satu wujud atas kepedulian belajar alternatif pengenalan hewan dan buah untuk anak-anak, dengan pemanfaatan aplikasi media pembelajaran interaktif menggunakan teknologi augmented reality. Diharapkan dengan media pembelajaran interaktif ini mampu menarik minat belajar anak-anak usia dini yang duduk dibangku Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan hasil penelitian pembuatan rancangan Aplikasi berbasis Augmented Reality pengenalan buah dan hewan untuk anak didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

- a. Pembuatan rancangan game edukasi pengenalan buah dan hewan pada PAUD Kasih Baptist telah selesai.
- b. Rancangan game edukasi pengenalan buah dan hewan menerima respons yang baik dari pihak sekolah maupun dosen pembimbing penulis.
- c. Rancangan game edukasi pengenalan buah dan hewan ini siap untuk naik ke level pembuatan aplikasinya.

5.2 SARAN

Pada penelitian perancangan Aplikasi berbasis Augmented Reality untuk pengenalan buah dan hewan untuk anak masih memiliki beberapa kekurangan yang harus diperbaiki. Ada beberapa saran untuk aplikasi adalah sebagai berikut :

- a. Kurang banyaknya sampel buah dan hewan yang mana dalam aplikasi tersebut sangat terbatas.
- b. Penyempurnaan dalam bentuk gambar animasi perlu diperbaiki lagi.