

## **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.