

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari analisis dan implementasi dalam pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Pada komputer dan jaringan Di SD Negeri 5 Simpang Rimba Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android di Simpang Rimba, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan *Augmented Reality* pengenalan komputer dan jaringan dengan cara pengenalan gambar 3D melalui smartphone sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain. Penerapan *Augmented Reality* ini agar anak-anak tidak bosan dalam mempelajari komputer serta jaringan.
2. Aplikasi yang di buat dapat menjadi sarana baru dalam media pembelajaran interaktif dalam pelajaran komputer dan jaringan, cukup mudah digunakan karena desain interface yang sederhana dan dapat berguna bagi anak Sekolah Dasar, serta dapat menambah minat pengguna dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi ini kedepannya adalah sebagai berikut :

1. Desain objek dalam aplikasi dibutuhkan peningkatan karena pada aplikasi objek tidak terlalu menyerupai bentuk asli.
2. Dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan menu-menu dan fitur lainnya.
3. Diharapkan dapat menambah sound untuk memperjelas dalam proses menampilkan Objek 3D.
4. Penambahan cahaya lampu *flas* pada kamera karena agar dapat digunakan pada keadaan cahaya kurang atau gelap yang berguna untuk mengenali *maker* dengan baik.