

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Perancangan *Augmented Reality* 3 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Menggunakan Algoritma *FAST Corner Detection*” yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi *Augmented Reality* 3D Pengenalan Hewan sebagai media pembelajaran interaktif dapat mendukung pemahaman siswa dan mendukung proses pengajaran para guru menjadi lebih optimal.
2. Penerapan algoritma *FAST Corner Detection* membantu dalam pendeteksian sudut pada flashcard atau marker sebagai hasil penerapan algoritma ini aplikasi berhasil menampilkan masing-masing objek kedalam bentuk 3D dengan baik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Perancangan *Augmented Reality* 3 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Menggunakan Algoritma *FAST Corner Detection*” yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Menambahkan menu kuis untuk meningkatkan keinteraktifan aplikasi.
2. Menambahkan lebih banyak lagi *marker* karakter hewan.
3. Menambahkan fitur bergerak untuk menambah kesan hidup pada objek.