

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukanya penelitian dan pembahasan tentang Penerapan *Augmented Reality* 3D Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Vokal Di TK Nurul Atfhal Menggunakan Algoritma *Fast Corner Detection*, penulis menyimpulkan :

1. Aplikasi media pembelajaran pengenalan huruf vokal dengan teknologi *augmented reality* 3d, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena memberikan cara yang lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak TK.
2. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton, sehingga anak-anak termotivasi untuk belajar.
3. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, diharapkan membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa-siswi Taman Kanak-kanak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengujian dan pembahasan terkait Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Vokal Menggunakan *Augmented Reality* dengan Algoritma *Fast Corner Detection*

Di TK Nurul Athfal Bekasi, berikut ini adalah masukan yang dapat diajukan oleh peneliti :

1. Aspek Manajerial

- a. Mengadakan pelatihan terlebih dahulu kepada pengajar untuk memastikan mereka memahami cara memaksimalkan aplikasi pembelajaran.
- b. Menyediakan sarana dan prasarana supaya aplikasi berjalan secara optimal.

2. Aspek Sistem atau Program

- a. Melakukan *update* dan *backup* secara berkala pada aplikasi pembelajaran.
- b. *Maintenance* pada aplikasi untuk mencegah terjadinya masalah pada aplikasi.

3. Aspek Penelitian Selanjutnya

- a. Penambahan deskripsi terkait materi pembelajaran.
- b. Penambahan objek 3d tentang hewan, buah, maupun benda pada menu simulasi aplikasi.
- c. Menambah fitur kuis sebagai evaluasi pembelajaran untuk siswa-siswi Taman kanak-kanak.
- d. Menambah *game* pada aplikasi pembelajaran supaya siswa-siswi tidak bosan.
- e. Membuat aplikasi *augmented reality* menggunakan algoritma *marker based tracking*.