

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1.Kesimpulan**

Dari laporan pada bab satu hingga bab empat, dapat disimpulkan bahwa penulis belum menyelesaikan sistem yang dibuat. Hal tersebut dapat dilihat dari tampilan hasil yang belum sesuai dengan *mockup* yang telah dibuat pada bab tiga. Sistem sudah dapat mengaktifkan fitur perizinan penggunaan kamera *handphone*, namun belum dapat mengenali atau membaca *flashcard* yang dipindai menggunakan kamera *handphone*, sehingga belum dapat memunculkan objek tiga dimensi yang diinginkan untuk muncul ketika *flashcard* dipindai. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibuat penulis masih dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik agar dapat digunakan oleh pengguna terutama anak-anak.

#### **5.2.Saran**

Besar harapan penulis dapat menyelesaikan sistem ini agar menjadi lebih baik dan dapat memberi manfaat sesuai yang diinginkan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Sehingga sistem juga laporan yang dibuat dapat memberikan dampak positif dan bisa membantu pembelajaran sesuai yang diharapkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan *Augmented Reality*. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95. <https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v2.0i1.27>. Diakses pada 6 September 2021.
- Indra Setya Himawan (2020). Perancangan Kartu Pintar Mengenal Makanan Sehat dengan Teknik *Augmented Reality* bagi Anak Usia 4-5 tahun Perancangan Kartu Pintar Mengenal Makanan Sehat dengan Teknik *Augmented Reality* bagi Anak Usia 4-5 tahun.
- Apriliani Wulandari, Septi Andryana, & Aris Gunaryati (2019). Pengenalan Ikan Hias Laut pada Anak Usia 3 Tahun dengan Metode Marker *Based Tracking Berbasis Augmented Reality*.
- Febriyanti Utami, Rukiyah, & Windi Dwi Andika (2021). Pengembangan *Media Flash Card* berbasis *Augmented Reality* pada Materi Mengenal Binatang Laut.
- Suryawinata, B. A. (2010). Pemanfaatan *Augmented Reality* Dalam Memvisualisasikan Produk Perumahan Melalui Internet. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 1(2), 758. <https://doi.org/10.21512/comtech.v1i2.2583>. Diakses pada 6 September 2021.
- Yilmaz, R. M. (2016). Educational magic toys developed with augmented reality technology for early childhood education. *Computers in Human Behavior*, 54, 240–248. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.040>. Diakses pada 6 September 2021.
- Wahyu Nur Hidayat, Hilga Damayanti, Luthfiah Setya Pratiwi, Tri Atmadji Sutikno, & Syaad Patmanthara (2020). *Fun Learning with Flashcard using Augmented Reality for Learning Daily Prayers of Kindergarten Students*.
- M. Hincapie., A. Caponio., H. Rios., & E. G. Mendivil (2012). An Introduction to *Augmented Reality with Applications in Aeronautical Maintenance*, in ICTON.
- Cascales, A., Pérez-López, D., & Contero, M. (2013). *Study on parents' acceptance of the augmented*

Rambli, D. R. A., Matcha, W., & Sulaiman, S. (2013). *Fun learning with AR alphabet book for preschool children*. *Procedia Computer Science*, 25, 211–219. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2013.11.026>. Diakses pada 6 September 2021.

Markamah, N., Subiyanto, & Murnomo, A. (2018). The Effectiveness of Augmented Reality App to Improve Students Achievement in Learning *Education and Learning (EduLearn)*, Vol.12, No, 651~657.

Chari, Singh J.M. & Narayanan P.J. (2008). *Augmented reality using over segmentation*. *Center for Visual Information Technology, International Institute of Information Technology*.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran Pendidikan*. Rajawali Press.

Chatib, M. (2014). *Gurunya manusia: Menjadikan semua anak spesial dan semua anak juara*. PT. Mizan Pustaka.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.

Loeziana Uce. *The Golden Age : Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*. Pusan Jurnal UIN Ar-Raniry (Universitas Islam Negeri).

Situs Website :

[https://id.wikipedia.org/wiki/Situs\\_web](https://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web) . Diakses pada 1 Juni 2022.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Vuforia\\_Augmented\\_Reality\\_SDK](https://en.wikipedia.org/wiki/Vuforia_Augmented_Reality_SDK),

Diakses pada 1 Juni 2022.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Objek\\_astronomi](https://id.wikipedia.org/wiki/Objek_astronomi) . Diakses pada 1 Juni 2022.