

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### V.1. Kesimpulan

Pertumbuhan dan perkembangan teknologi harus diimbangi dengan pemanfaatannya. Sejauh ini perkembangan teknologi terkadang masih belum dimanfaatkan dengan baik, khususnya di Indonesia. Sejauh ini gadget masih digunakan anak-anak sebagai sebuah alat untuk bermain game atau mengakses internet, padahal gadget juga bisa dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Dengan adanya penelitian “Pemanfaatan Teknologi *Augmented-Reality* pada Buku Pengetahuan Luar Angkasa untuk Anak Usia 6-8 Tahun” ini memberikan sebuah alternatif agar anak usia 6-8 tahun dapat memanfaatkan *gadget* yang mereka punya sebagai media pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi *Augmented-Reality* yang diaplikasikan pada buku pembelajaran diharapkan agar anak-anak lebih bisa memahami materi dengan lebih mudah dan lebih interaktif.

Selain itu juga diharapkan untuk munculnya desainer-desainer lain yang menerapkan berbagai teknologi yang sudah ada dan menggunakannya dalam desain mereka. Hal ini dimaksudkan agar lebih menarik *target audience* dan juga memancing berbagai inovasi-inovasi kreatif dari para desainer maupun penyedia teknologi tersebut.

#### V.2. Saran

Saran yang dapat diambil dari penelitian “Pemanfaatan Teknologi *Augmented-Reality* pada Buku Pengetahuan Luar Angkasa untuk Anak Usia 6-8 Tahun” ini adalah:

- Perlu adanya peran orang tua untuk membimbing anak-anak dalam menggunakan *gadget* agar menghindari penyalahgunaan *gadget* tersebut.
- Lebih banyak lagi teknologi-teknologi yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan di segala bidang, khususnya pendidikan.