

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini dirancang media pembelajaran interaktif anak dengan menerapkan algoritma camshift. Algoritma camshift adalah salah satu algoritma yang dapat digunakan untuk tracking objek. Algoritma ini berbasis model warna HSV dan dapat diimplementasikan pada mini pc seperti Raspberri Pi. Media pembelajaran ini menggunakan beberapa perangkat keras yakni Monitor sebagai tempat menampilkan materi, webcam sebagai alat input, dan raspberri pi sebagai otak dari sistem ini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah :

1. Sistem mengolah video dengan resolusi 600x400 menjadi koordinat x dan y yang dijadikan tracking point sistem.
2. Sistem mengolah objek tracking menjadi pointer input. Pointer input ini digunakan sebagai pengganti dari aplikasi media pembelajaran anak.
3. Sistem ini dapat menampilkan media pembelajaran pada monitor dengan resolusi 1368x720 piksel. Dan dapat dipakai dan dipilih oleh pengguna.

5.2 Saran

Dari beberapa kekurangan sistem, saran untuk peneliti selanjutnya adalah:

1. Sebaiknya menggunakan webcam dengan sensor yang besar dan terang, sehingga dapat mengenali benda dengan baik pada keadaan cahaya minim.
2. Perbanyak variasi dari media pembelajaran agar proses belajar tidak monoton

