

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari tahapan pembuatan aplikasi *Augmented Reality* Bangun Ruang adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi *Augmented Reality* Bangun Ruang ini menggunakan metode *waterfall* meliputi 5 tahap yaitu **requirement** yang berfungsi untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa/siswi; **design** yang berfungsi untuk membuat design aplikasi *Augmented Reality* Bangun Ruang dengan perangkat keras (laptop/notebook dan *smartphone*) dan perangkat lunak (sistem operasi windows 10, Unity3D, Vuforia SDK, Visual Studio, dan CorelDRAW; **implementasi**, pada tahap ini bertujuan untuk mengimplementasikan *Augmented Reality* Bangun Ruang; **verification** tahap ini adalah tahap akhir yang dilakukan oleh peneliti dalam pembuatan *Augmented Reality* bangun ruang menggunakan metode pengujian *Black-box Testing*; dan **maintenance** tahap ini perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan, pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.
2. Dari hasil uji coba siswa/siswi dapat disimpulkan tingkat kelayakan aplikasi *Augmented Reality* bangun ruang sebesar 83,03% (Sangat Baik) dan siswa/siswi setuju bahwa aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi dan menumbuhkan rasa semangat belajar tentang bangun ruang. Siswa/siswi merasa terbantu dalam memvisualisasikan bangun ruang dengan *Augmented Reality* dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif.

5.2 Saran

Pengembangan *Augmented Reality* pada pembelajaran matematika pengenalan bangun ruang dengan metode *marker based* ini sangat diperlukan agar hasil aplikasi ini lebih baik dari sebelumnya. Oleh karena itu, adapun saran dari peneliti untuk

pengembangan aplikasi berikutnya yaitu, *pertama*, yaitu penambahan fitur seperti fitur latihan soal dan game untuk menambah wawasan yang lebih luas dan lebih menarik; *kedua*, yaitu peningkatan tampilan *user interface* agar lebih menarik untuk siswa/siswi dan mudah untuk dipahami; dan *ketiga*, yaitu berdasarkan saran dan kritik yang diterima dari siswa/siswi yaitu peningkatan guide/panduan seperti vidio tutotial penggunaan aplikasi *Augmented Reality* Bangun Ruang supaya pengguna lebih mudah memahi penggunaan aplikasi.

