

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan media pembelajaran bangun ruang dengan teknik *augmented reality* maka dapat disimpulkan bahwa;

1. Perancangan proses aplikasi dilakukan dengan menggambarkan pemodelan proses aplikasi menggunakan flowchart.
2. Pemodelan antar muka yang dibuat meliputi antarmuka *Splash Screen*, antar muka menu utama, antar muka tampilan AR, antar muka menu informasi, antar muka credit.
3. Aplikasi media pembelajaran bangun ruang dengan teknik *augmented reality* memberikan visualisasi tampilan 3D bangun ruang yang membantu memberikan peran media pembelajaran bangun ruang bagi guru untuk menyampaikan materi dan memanfaatkan teknologi AR untuk menarik minat belajar siswa
4. Fitur tambahan tampilan 3D AR menu *play* di gunakan sebagai fitur pendukung interaksi pengguna dengan aplikasi dan dapat menjelaskan rumus-rumus bangun ruang sesuai marker
5. Berdasarkan pada pengujian yang di lakukan, aplikasi telah mampu melakukan pergantian tekstur bangun ruang sesuai marker. Selain itu aplikasi telah mampu menjalankan fitur *Augmented Reality* dengan menampilkan objek 3D dari marker bangun ruang saat *image target* terdeteksi oleh kamera *device*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasana dan kesimpulan yang telah di uraikan sebelumnya, masih banyak kekurangan dan perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada aplikasi. Ada beberapa saran yang ingin di sampaikan untuk menunjang kesempurnaan apliasi, di antaranya adalah sebagai berikut;

1. Kedepannya dalam proses pembuatan objek 3D Bangun Ruang dapat menghasilkan aplikasi yang lebih bagus dan menarik untuk media pembelajaran bagi instansi pendidikan
2. pada tampilan AR, 3D bangun ruang dapat dikembangkan lagi menjadi animasi 3D bangun ruang yang lebih menarik
3. aplikasi media pembelajaran bangun ruang dapat di tambahkan lagi 3D AR bangun ruang agar lebih banyak lagi 3D AR bangun ruang yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi siswa .

