

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil implementasi dan uji coba penerapan Aplikasi AR Bangun Ruang Untuk Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Android menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi AR bangun ruang dirancang menggunakan aplikasi Astah UML yang menghasilkan use case diagram dan untuk rancangan aplikasi menggunakan aplikasi Balsamiq Wireframes.
2. Pembuatan AR bangun ruang dibuat menggunakan aplikasi Unity. Aplikasi Augmented Reality ini di build ke android untuk lebih mudah digunakan.
3. Dengan adanya aplikasi augmented reality bangun ruang, bisa meningkatkan daya tarik bagi siswa untuk mempelajari materi bangun ruang dengan menampilkan objek 3D bangun ruang dan terdapat kuis – kuis menarik untuk pembelejaran siswa.
4. Aplikasi AR bangun ruang menampilkan model bangun 3D dari bangun ruang yang bisa dipilih siswa serta menampilkan rumus dari bangun ruang tersebut.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran untuk proses pengembangan dari aplikasi ini supaya lebih baik adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan kedepannya aplikasi ini menambahkan fitur untuk materi pelajaran yang lainnya supaya materi pembelajaran menjadi semakin menarik
2. Diharapkan kedepannya aplikasi memperbanyak soal-soal untuk siswa kerjakan supaya materi mudah diingat oleh siswa
3. Aplikasi ini kedepannya dapat memiliki tampilan yang interaktif dan menarik.
4. Aplikasi ini kedepannya akan menambahkan banyak fitur supaya lebih memudahkan proses pembelajaran