

BAB V

PENUTUP

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penulis membuat aplikasi pengenalan bangun ruang dengan teknologi *augmented reality* berbasis android bertujuan untuk membantu proses kegiatan belajar siswa sekolah dasar kelas 4-6, agar proses belajar semakin menarik dan dinamis dengan cara memunculkan objek 3D dari bentuk bangun ruang tersebut didalam *smartphone*.

Aplikasi ini berjalan pada *smartphone* yang berplatform Android, mulai dari versi *Gingerbread* keatas, dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan pelayanan tentang penyampaian informasi yang *interaktif* dan menarik. Dengan aplikasi ini siswa sekolah dasar dapat menambah pengetahuan mengenai bangun ruang yang disertai ciri-ciri dan rumusnya.

Aplikasi ini dibuat dengan metode *Augmented Reality Marker Based Tracking* dan menggunakan beberapa *tools* serta *software* seperti Blender, Unity, Eclipse, ARtoolkit, Android sdk, ADT. Dengan metode itu aplikasi Augmented Reality menggunakan marker untuk manampilan objek 3D nya.

V.2. Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan pada penelitian ini dan masih perlu dilakukan pengembangan. Maka dari itu perlu dilakukan penelitian lanjut dengan menambahkan *interface* pada aplikasi *Augmented Reality*, sehingga tampilan aplikasi pun akan tampak lebih menarik dengan menambahkan menu-menu yang berkaitan dengan materi *Augmented Reality* ini dan juga dapat dikembangkan dengan membuat latihan soal bangun ruang pada aplikasi Augmented Reality.