

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk membantu siswa sekolah dasar memahami konsep bangun ruang secara interaktif melalui visualisasi model 3D.
2. Penggunaan aplikasi AR dalam pembelajaran menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa. Melalui visualisasi 3D yang interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik.
3. Evaluasi terhadap penggunaan aplikasi AR menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun ruang.
4. Hasil pengujian menunjukkan aplikasi berjalan dengan baik pada perangkat dengan spesifikasi CPU 4 Core Atau Lebih Tinggi dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional.
5. Kendala utama yang ditemukan meliputi ukuran aplikasi yang besar, keterbatasan kompatibilitas perangkat, dan ketergantungan pada *marker* fisik untuk menampilkan objek 3D.

B. Saran

Adapun saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Dalam perancangan aplikasi ini masih menggunakan *marker* fisik yang membatasi objek 3D hanya dapat muncul di *marker* tertentu, diharapkan untuk penelitian selanjutnya sudah bisa menggunakan *markerless*.
2. Objek 3D dalam penelitian ini masih terbatas yaitu hanya terdapat 8 objek bangun ruang, diharapkan dalam penelitian selanjutnya objek 3D bisa ditambahkan lagi.
3. Ukuran aplikasi masih terlalu besar sehingga membutuhkan penyimpanan yang besar juga, diharapkan pada penelitian selanjutnya ukuran aplikasi dapat diperkecil agar tidak memberatkan perangkat dengan spesifikasi rendah.