

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian ini menghasilkan penerapan materi lompat jauh berbasis Augmented Reality. Dari hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dirancang dengan memasukkan materi lompat jauh menggunakan aplikasi unity yang disertakan dengan pemodelan 3D dari objek yang akan ditampilkan.
2. Informasi yang ditampilkan di dalam penerapan materi lompat jauh berbasis Augmented Reality yaitu berupa objek 3D komponen-komponen lompat jauh yang disertakan nama dari masing-masing objek 3D yang akan ditampilkan.
3. Penelitian ini menghasilkan penerapan materi lompat jauh berbasis augmented reality
4. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah siswa atau siswi dalam mempelajari dan memahami komponen-komponen lompat jauh dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality.

6.2 SARAN

Adapun Augmented Reality pada penerapan materi lompat jauh masih jauh dari sempurna sehingga perlu dilakukan perbaikan dan pengembangan, maka adapun saran-saran yang sangat berguna untuk perkembangan lebih lanjut dari sistem atau aplikasi yang diusulkan yaitu:

1. Diharapkan penerapan materi lompat jauh perlu ada penambahan fitur animasi yang lebih baik lagi.
2. Untuk pengembangan aplikasi ini dapat ditambahkan fitur simpan dan keterangan kegunaan dari setiap komponen-komponen objek 3D lompat jauh.
3. Penerapan materi lompat jauh berbasis Augmented Reality ini diharapkan dapat dibuat dengan ukuran yang lebih kecil, supaya tidak terlalu banyak memakan kapasitas memori internal pada smartphone.
4. Model 3D komponen-komponen lompat jauh yang ditampilkan tidak banyak.
5. Hanya handphone yang support ARCore yang bisa menjalankan aplikasi ini.
6. Dibutuhkan spesifikasi khusus untuk menjalankan aplikasi ini.