

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pembuatan aplikasi Model Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer berbasis *Augmented Reality* (AR) menggunakan *Unity* dan *Blender* dengan bahasa pemrograman C# adalah langkah yang inovatif dan memberikan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang teknologi. Penerapan teknologi AR memberikan kelebihan interaktivitas dan visualisasi yang realistis, meningkatkan pemahaman konsep hardware komputer.

Kelebihan aplikasi ini meliputi pengalaman pembelajaran yang menarik, visualisasi realistis *hardware* komputer, dan aksesibilitas di berbagai perangkat Android. Personalisasi pembelajaran dan peningkatan keterlibatan pengguna juga menjadi nilai tambah yang signifikan.

Namun demikian, terdapat beberapa kekurangan, seperti keterbatasan perangkat, ketergantungan pada koneksi internet, dan kompleksitas pengembangan. Keterbatasan ini perlu dipertimbangkan selama pengembangan dan diatasi untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

5.2 Saran

Saran yang diusulkan agar aplikasi Model Pembelajaran Pengenalan *Hardware* Komputer Berbasis *Augmented Reality* dapat lebih baik dan lebih menarik adalah:

- a. Pengembangan aplikasi yang kompatibel. Penting untuk memastikan bahwa aplikasi *Augmented Reality* yang dikembangkan dapat berjalan dengan lancar di berbagai perangkat *smartphone*, termasuk yang memiliki spesifikasi lebih rendah.
- b. Selain visualisasi 3D *hardware* komputer, dapat ditambahkan juga konten yang beragam, seperti video dan gambar.