

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan perancangan aplikasi pembelajaran bahasa inggris berbasis *augmented reality* (AR) untuk siswa sekolah dasar, dapatr disimpulkan beberapa hal berikut :

1. Aplikasi ini berhasil dirancang menggunakan *Unity* dan *Vuforia SDK*, dengan fitur utama seperti Play, yang mencakup opsi *Fruit* dan *Obejct* untuk memindai *barcode* sebagai akses ke materi pembelajaran.
2. Teknologi AR yang digunakan mampu meningkatkan ketelibatan siswa dalam proses belajar, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik.
3. Berdasarkan pengujian, aplikasi berjalan sesuai rencana dan tidak ditemukan kendala teknis signifikan, sehingga sesuai dengan kebutuhan pengguna.
4. Aplikasi ini menunjukkan potensi untuk menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif, khususnya untuk mendukung siswa SD di SD Sariputra Jambi dalam memahami materi secara kreatif.

6.2 SARAN

Untuk pengembangan dan peningkatan aplikasi ke depan, berikut beberapa saran yang dapat dikembangkan :

1. Pengembangan fitur baru yaitu menambahkan elemen interaktif seperti kuis atau permainan edukasi untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi.
2. Penambahan konten yaitu memperluas cakupan materi pembelajaran agar mencakup lebih banyak topik sesuai kurikulum sekolah.
3. Peningkatan kinerja yaitu melakukan optimasi agar aplikasi dapat berjalan dengan lancar di perangkat dengan spesifikasi rendah.
4. Masukan pengguna yang melibatkan lebih banyak guru, siswa, dan orang tua dalam pengujian untuk mendapatkan umpan balik yang lebih luas.
5. Penerapan lebih luas mengupayakan distribusi aplikasi ke sekolah agar manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak siswa.

Dengan pengembangan yang terus dilakukan, aplikasi ini diharapkan mampu menjadi solusi pembelajaran yang lebih inovatif dan mendukung pendidikan berbasis teknologi untuk siswa sekolah dasar.

