

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka didapatkan sebagai berikut :

1. Adapun perancangan dan pengembangan aplikasi berbasis *Augmented Reality* (AR) pada android untuk pengenalan objek 3D pada bangun ruang berjalan dengan baik. Aplikasi dapat berjalan lancar pada OS android pada spesifikasi minimum versi 10+ tanpa *crash*, *lagging* dan *error system*.
2. Penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran pemahaman kosakata bahasa Inggris pada materi bangun ruang berjalan dengan baik. Adapun penerapannya menggunakan objek 3D dan audio suara yang menjelaskan kosakata pada tiap-tiap bangun ruang dengan menggunakan bahasa Inggris. Sistem *mini-game* juga membantu pemahaman siswa SD untuk mengukur tingkat pemahaman kosakata bahasa Inggris.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap pemahaman siswa dalam kosakata bahasa Inggris pada bangun ruang mendapatkan hasil yang positif terhadap perkembangan pemahaman kosakata bahasa Inggris.

5.2 Saran

Berdasarkan batasan masalah pada penelitian ini, maka didapatkan sebagai berikut :

1. Penelitian pada pengembangan aplikasi AR ini difokuskan sebagai media pembelajaran bagi siswa SD. Adapun dalam tahap pengembangan selanjutnya memungkinkan penambahan sistem yang dapat membangun pemahaman terhadap pembelajaran dengan menambah fitur-fitur tertentu.
2. Materi pembelajaran membahas seputar kosakata bahasa Inggris pada materi bangun ruang sekolah dasar. Untuk selanjutnya dapat membuat pembahasan yang lebih mendalam selain materi yang diambil pada penelitian ini.
3. Materi yang difokuskan pada kelas 6 SD. Pengembangan berikutnya dapat dilakukan pengembangan materi ke jenjang yang lebih tinggi guna pemerataan dalam pemahaman pembelajaran, peningkatan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran.