

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan Sahabat Bangun Ruang dengan menggunakan unity dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi “Sahabat Bangun Ruang” merupakan media pembelajaran interaktif 2D untuk siswa Sekolah Dasar khususnya SD Negeri 1 Mlaran. Perancangan aplikasi ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap perancangan konsep (menentukan jenis multimedia interaktif, menentukan tema materi ajar, membuat alur cerita, menentukan target, merancang desain interface), tahap perancangan aset (perancangan grafis dan suara) dan pembuatan aplikasi.
2. Seluruh proses pembuatan Sahabat Bangun Ruang ini mulai dari import aset, background, sfx, musik, dan ekspor menjadi file apk menggunakan Unity.
3. Penelitian ini membuahkan 2 hasil yaitu; Design Document yang merupakan dokumen perancangan dari Sahabat Bangun Ruang ini, dan aplikasi “Sahabat Bangun Ruang” dengan hasil peningkatan succes rate siswa mendapatkan nilai rata – rata yang sebelum mempelajari materi sebesar 55% dan sesudah mempelajari materi sebesar 65%.

5.2 Saran

Aplikasi “Sahabat Bangun Ruang” masih memiliki banyak potensi untuk pengembangan lebih lanjut. Berikut ini adalah kumpulan saran-saran untuk pengembangan selanjutnya:

1. Menambahkan materi tentang bangun ruang yang belum tersedia di aplikasi, serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari – hari, untuk memperluas pemahaman siswa.
2. Menambahkan animasi interaktif dan efek visual, seperti animasi rotasi pada bangun ruang atau simulasi pembentukan bangun ruang, sehingga dapat lebih memancing ketertarikan pengguna.

3. Perbaikan pada aset grafis seperti peningkatan resolusi gambar dan desain yang berwarna, serta memperbaiki kualitas suara, seperti menambahkan narasi penjelasan pada materi bangun ruang, untuk memberikan peningkatan pemahaman pengguna.

