

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan implementasi serta pengujian sistem aplikasi pada penelitian ini, maka kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini telah berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan untuk merancang media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) bagi siswa sekolah dasar berbasis Android dengan fokus pada materi sistem anatomi tumbuhan. Hasil menunjukkan bahwa desain AR yang mengintegrasikan objek model 3D dan antarmuka pengguna yang intuitif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.
2. Pengembangan aplikasi *Augmented Reality* dengan pendekatan visual menarik dan interaktif berhasil meningkatkan daya tarik siswa terhadap anatomi tumbuhan.
3. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Skala Likert dalam penilaian kuesioner yang dibagikan kepada *user* mendapatkan nilai 90% dengan kategori "Sangat Baik".
4. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Skala Likert dalam penilaian kuesioner yang dibagikan kepada para ahli mendapatkan nilai 84,8% dengan kategori "Sangat Baik".
5. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Skala Likert dalam penilaian kuesioner yang dibagikan kepada guru sekolah dasar mendapatkan nilai 91% dengan kategori "Sangat Baik".
6. Penelitian ini berperan penting dalam memajukan pendekatan pembelajaran melalui teknologi AR dan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Hasil yang diperoleh dapat diterapkan pada pengembangan materi pembelajaran lainnya. Secara keseluruhan, penelitian ini mendorong penggunaan teknologi untuk pengalaman belajar yang lebih interaktif bagi siswa sekolah dasar.

## 5.2 Saran

Setelah penelitian ini selesai dilakukan, dapat disarankan beberapa hal sebagai masukan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan aplikasi *Augmented Reality* selanjutnya dapat ditambahkan *audio* dan animasi pada objek 3D sehingga terlihat lebih menarik.
2. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya memungkinkan pengembangan versi aplikasi AR yang dapat diakses melalui berbagai platform dan perangkat, untuk memastikan aksesibilitas yang lebih luas.

