

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data dan pembahasan yang diperoleh dari penelitian dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Tata Surya Pada Muatan Pelajaran IPA Bagi Siswa Kelas VI SDN Tambak Jaya", dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan Media Interaktif Tata Surya pada muatan pelajaran IPA bagi siswa Kelas VI SDN Tambak Jaya dikembangkan menggunakan model MDLC (Model Developmental Research) dengan lima tahapan yaitu:
 - a) Tahap Konsep pada tahap ini peneliti telah melakukan tinjauan Pustaka, wawancara dan analisis masalah untuk memahami dan menganalisa kebutuhan dan harapan terhadap proyek.
 - b) *Design* (Perancangan) melakukan dokumentasi untuk merancang struktur dan interaksi antara elemen-elemen dalam proyek multimedia Pembuatan Media serta Merancang antarmuka pengguna (*UI*) yang responsif dan menarik untuk proyek multimedia
 - c) Melakukan persiapan dengan melakukan konfigurasi pada perangkat lunak untuk mengolah data dari perancangan.
 - d) *Material Concepting* Membuat model 3D dan 2D dari objek atau karakter yang akan digunakan dalam proyek multimedia.
 - e) Pengujian (*Testing*) Melakukan pengujian untuk memastikan semua fungsi dan interaksi dalam proyek multimedia berjalan sesuai yang diharapkan.
 - f) Distribusi Melakukan uji coba proyek multimedia dengan pengguna potensial untuk mengumpulkan umpan balik dan mengevaluasi pengalaman pengguna.
2. Aplikasi Media Interaktif Tata Surya dinyatakan "Sangat Layak" setelah mendapat penilaian dari uji validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Hasil penilaian dari validator ahli media memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 89% kategori "Sangat Layak" dan validator ahli

materi memperoleh nilai persentase sebesar 95% "Sangat Layak". Dengan demikian, hasil rekapitulasi dari validator ahli media dan validator ahli materi memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 92% dengan kategori "Sangat Layak".

3. Kepraktisan pada aplikasi Media Interaktif Tata Surya dinilai "Sangat Praktis" yang diperoleh dari penilaian respon pengguna akhir yaitu 30 siswa dan guru kelas VI SDN Tambak Jaya dengan rata-rata nilai persentase sebesar 89,3% kategori "Sangat Praktis".

Dengan mengadopsi model MDLC, pengembangan media interaktif tata surya di SDN Tambak Jaya telah berhasil menciptakan aplikasi yang layak, efektif, dan praktis untuk membantu siswa dalam memahami materi tata surya dengan lebih baik dan menyenangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah di peroleh dari penelitian, maka saran yang dapat disampaikan peneliti diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Adanya gawai atau *gadget* seperti *smartphone* sebaiknya tidak hanya digunakan untuk bermain *game* saja tetapi dapat dimanfaatkan juga secara maksimal dalam pembelajaran sebagai salah satu media pembelajara melalui aplikasi belajar seperti aplikasi yang dibuat oleh penulis atau yang lainnya.

2. Bagi Guru

Dalam pembelajaran guru harusnya dapat memanfaatkan kemajuan teknologi salah satunya dengan menggunakan aplikasi belajar seperti aplikasi yang dibuat oleh penulis atau yang lainnya dan disesuaikan dengan metode yang tepat untuk siswa agar suasana belajar mengajar tidak membosankan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dikemudian hari pemanfaatan teknologi *Augmented reality* alangkah baiknya perlu dikembangkan pada muatan pelajaran dan materi yang lain,

menambah fitur fitur yang menarik lainnya atau menggunakan sitem *markerless* (tanpa kartu *marker*) dalam mengembangkan media pembelajaran *augmented reality*

