

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka peneliti dapat memberi kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini telah berhasil mengimplementasikan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam merancang aplikasi media pembelajaran Augmented Reality (AR) Metamorfosis Sempurna Kupu-kupu melalui enam tahap yaitu konsep, desain, pengumpulan materi, Pembangunan, pengujian dan distribusi.
2. Berdasarkan hasil uji media pembelajaran aplikasi yang dikembangkan peneliti dinilai sangat layak sebagai media pembelajaran dan mendapat skor 100% dalam segi penyampaian materi dan potensi dalam pembelajaran sehingga aplikasi ini memenuhi kriteria.
3. Efektivitas media pembelajaran ini terbukti dalam membantu siswa memahami materi hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dengan tingkat ketuntasan siswa yang cukup tinggi dengan nilai rata-rata 94,09 dan tingkat ketuntasan 90,9%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan terdapat beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan dan dapat dikembangkan lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya :

1. Interaktivitas aplikasi dapat ditingkatkan, pada interaksi objek kupu-kupu yang dapat dikontrol dapat ditambahkan gravitasi sehingga menambah pengalaman belajar sehingga tampak lebih realistik.
2. Elemen UI pada produk ini sudah fungsional dan ramah bagi anak-anak namun pengembangan desain antar muka dapat ditingkatkan lebih profesional menggunakan elemen grafis yang lebih modern untuk meningkatkan daya tarik visual .

3. Penyempurnaan teknologi AR dapat ditingkatkan sehingga *plane detection* yang muncul secara random bisa di deteksi pada permukaan datar yang sesuai sehingga penempatan objek lebih presisi.
4. Menambah ahli untuk melakukan validasi kelayakan produk serta melakukan pre-test sebagai data pembandingan yang lebih kuat untuk membuktikan efektivitas media pembelajaran.

