

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dapat dibuat lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* yang mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan konteks tual. Media ARZOO menghadirkan objek hewan dalam bentuk visual 3D, audio, dan informasi singkat sehingga membantu siswa memahami karakteristik hewan secara lebih nyata dibandingkan media konvensional seperti buku dan poster. Serta Guru memiliki peran penting untuk menentukan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien dengan memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal.
2. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan diawali dengan pengenalan permasalahan dalam proses pembelajaran, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan siswa. Selanjutnya dilakukan perancangan dan pengembangan media pembelajaran ARZOO berbasis *Augmented Reality* menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang kemudian diikuti dengan tahap pengujian serta penerapan media dalam kegiatan pembelajaran. Melalui tahapan tersebut dihasilkan media pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa, sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi lebih efektif dan efisien.
3. Media pembelajaran ARZOO berbasis *Augmented Reality* berhasil dikembangkan dan diimplementasikan sebagai sarana pembelajaran pengenalan hewan mamalia di SD Negeri Balangan 1. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi berjalan dengan baik dan memperoleh penilaian positif dari pengguna dengan persentase 89%, yang menandakan media ini menarik, mudah digunakan, serta membantu meningkatkan pemahaman dan

keaktifan siswa. Dengan demikian, ARZOO dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti mendapat beberapa saran untuk pengembangan aplikasi seperti:

1. Media pembelajaran ARZOO masih dapat dikembangkan dengan memperluas cakupan materi melalui penambahan ragam jenis hewan serta penyajian animasi yang lebih beragam guna meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi siswa.
2. Disarankan adanya penyempurnaan pada aspek visual dan kualitas audio agar tampilan objek hewan menjadi lebih jelas dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih maksimal.
3. Fitur evaluasi pada aplikasi, khususnya kuis interaktif, dapat ditingkatkan dengan penambahan variasi soal dan pengaturan tingkat kesulitan secara bertahap sehingga dapat membantu guru dalam menilai pemahaman siswa secara lebih akurat.