

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Penelitian ini berhasil merancang dan membangun media pembelajaran yang berbasis Augmented Reality (AR) materi lapisan bumi bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Aplikasi yang dikembangkan bernama AR Geosphere dan dilengkapi dengan fitur seperti visualisasi objek 3D lapisan bumi, audio narasi, mini game, kuis evaluasi, serta materi yang dapat dijalankan melalui perangkat Android.
2. Hasil pengujian alpha menggunakan metode Blackbox Testing menunjukkan bahwa seluruh fitur aplikasi berjalan sesuai dengan fungsi yang dirancang. Fitur menu utama, AR, objek 3D, mini game, kuis, pengaturan audio, hingga keluar aplikasi dapat berfungsi dengan baik tanpa ditemukan kesalahan fungsional.
3. Hasil pengujian beta yang dilakukan kepada 18 siswa kelas V SDN Tempursari menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh respon positif dari pengguna. Pada aspek kemudahan dan interaksi diperoleh indeks penerimaan sebesar 77,22%, aspek tampilan dan visualisasi AR sebesar 78,33%, serta aspek pemahaman materi sebesar 76,66%. Seluruh hasil tersebut berada pada kategori Sangat Setuju, sehingga menunjukkan bahwa aplikasi dapat diterima dengan baik oleh siswa sebagai media pembelajaran.
4. Aplikasi telah berhasil didistribusikan ke sekolah SDN Tempursari dalam bentuk file APK berserta buku panduan pengguna, sehingga dapat diinstal dan digunakan oleh siswa maupun guru sebagai media pembelajaran interaktif materi lapisan bumi pada perangkat Android.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan dalam penelitian berikutnya, yaitu:

1. Menambahkan materi pembelajaran IPA yang lain agar aplikasi tidak hanya materi lapisan bumi, tetapi juga bisa dipakai sebagai media pembelajaran untuk berbagai topik pembelajaran di sekolah dasar.
2. Menambahkan fitur evaluasi kuis yang lebih lengkap, seperti pencatatan skor, riwayat hasil kuis, dan variasi tingkat kesulitan soal.
3. Aplikasi dapat dikembangkan dengan markerless, sehingga pengguna tidak perlu lagi bergantung pada kartu marker untuk melihat objek 3D.
4. Mengembangkan aplikasi agar dapat diakses di berbagai platform selain Android, seperti iOS sehingga meningkatkan jumlah pengguna menjadi lebih luas.

