

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Penelitian ini telah berhasil mengimplementasikan metode pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam perancangan aplikasi media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) untuk materi unsur, senyawa, dan campuran dengan melalui enam tahap yaitu, tahap pengonsepan (*concept*), tahap perancangan (*design*), tahap pengumpulan material (*material collecting*), tahap pembuatan (*assembly*), tahap pengujian (*testing*) dan tahap pendistribusian (*distribution*).
2. Berdasarkan hasil pengujian *User Acceptance Testing* (UAT). Aplikasi memperoleh tingkat penerimaan yang sangat baik (sangat diterima) dari pengguna berdasarkan aspek kemudahan, ketertarikan, pemahaman materi dan aspek kualitas desain dan visual aplikasi.
3. Tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi ditunjukkan melalui indeks pada setiap aspek, yaitu aspek kemudahan penggunaan mendapatkan nilai indeks penerimaan sebesar 85,22%, aspek ketertarikan mendapatkan nilai indeks penerimaan sebesar 84,23%, aspek pemahaman materi mendapatkan nilai indeks penerimaan sebesar 86,82% dan aspek kualitas desain dan visual aplikasi mendapatkan nilai indeks sebesar 84,09%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan terdapat beberapa kekurangan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut pada penelitian berikutnya:

1. Interaktivitas aplikasi dapat ditingkatkan, pada interaksi objek 3D unsur, senyawa, dan campuran yang dapat diperbesar dan diperkecil ukurannya.
2. Penambahan beberapa fitur pada aplikasi seperti animasi objek 3D unsur, senyawa, dan campuran, variasi soal kuis, materi pembelajaran.

3. Aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang lebih fleksibel, sehingga tidak tergantung sepenuhnya pada *marker* dan dapat digunakan dengan lebih muda dalam berbagai kondisi.
4. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperbanyak jumlah responden agar hasil yang diperoleh lebih representatif.
5. Pendistribusian aplikasi diharapkan dapat dilakukan secara lebih luas sehingga aplikasi tidak hanya digunakan secara terbatas, tetapi juga dapat dimanfaatkan oleh pengguna yang lebih luas.
6. Mengembangkan metode pengujian yang lebih mendalam, seperti mengukur peningkatan pemahaman pengguna sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi.

