

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi Marker-Based Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif pada materi metamorfosis katak, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Media pembelajaran berbasis Marker-Based Augmented Reality berhasil diimplementasikan menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Aplikasi mampu menampilkan objek tiga dimensi (3D) tahapan metamorfosis katak secara real-time setelah marker dipindai menggunakan kamera perangkat Android.

- d. Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kedua kelompok, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Namun, peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen yang menggunakan media Marker-Based Augmented Reality lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.
- e. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test, implementasi media pembelajaran berbasis Marker-Based Augmented Reality dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas III Sekolah Dasar terhadap materi metamorfosis katak.

Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran IPA di sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya, yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur interaksi yang lebih variatif, seperti animasi pergerakan objek atau audio penjelasan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.
- b. Pengembangan aplikasi selanjutnya dapat menambahkan materi lain dalam pembelajaran IPA agar cakupan penggunaan media menjadi lebih luas.
- c. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode analisis statistik yang lebih mendalam untuk menguji signifikansi peningkatan hasil belajar secara kuantitatif.
- d. Aplikasi dapat dikembangkan agar mendukung lebih dari satu platform perangkat, sehingga dapat digunakan secara lebih luas oleh pengguna.