

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian perancangan media pembelajaran *augmented reality* siklus air maka dapat disimpulkan bahwa penelitian sudah berhasil merancang animasi 3D interaktif ARSA berbasis *augmented reality* sebagai suatu media pembelajaran. Tahap untuk perancangan dilakukan dengan menghasilkan suatu produk media berbentuk *augmented reality* ini menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Mulainya penelitian diawali dengan rancangan GBPM (Garis Besar Program Media), dilanjutkan dengan membuat desain serta perancangan media. Perancangan tersebut meliputi *flowchart*, *wireframe*, peta denah, *user interface*, serta tampilan proses tahap siklus air. Kemudian, dilaksanakan proses pembuatan media pembelajaran dengan pembuatan program, menyatukan seluruh bahan disertai tahap sebelumnya. Hasil dari proses tersebut kemudian diterbitkan melalui proses *build* sehingga dapat dijadikan media yang berbasis aplikasi *mobile*. Berikutnya media diuji kelayakannya oleh para ahli media dan materi serta kepada peserta didik kelas V sekolah dasar untuk mendapatkan responnya. Di bagian akhir, media disebarakan melalui *google drive* peneliti dan memberikan *link google drive* kepada pihak sekolah.

Hasil uji kelayakan media pembelajaran animasi 3D Interaktif “ARSA” Berbasis *Augmented Reality* memperoleh penilaian ahli dan ahli materi yang positif yaitu dapat disimpulkan “Sangat Layak” jika digunakan. Kemudian pengujian media kepada pengguna yaitu peserta didik kelas V SDN 1 Selaawi. Jumlah peserta didik yang menjadi penguji yakni sebanyak 23 orang. Respon peserta didik menghasilkan respon yang positif yaitu dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga kesimpulan yang didapat adalah produk multimedia Animasi 3D Interaktif Berbasis *Augmented Reality* layak digunakan sebagai media pembelajaran digital di kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Selaawi, Kabupaten Garut.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian rancang bangun media pembelajaran *Animasi 3D Interaktif Berbasis Augmented Reality* yaitu sebagai berikut :

Media pembelajaran *Animasi 3D Interaktif Berbasis Augmented Reality* layak digunakan sebagai media pembelajaran digital di kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Selaawi, Kabupaten Garut.

1. Mampu menarik perhatian peserta didik untuk lebih memahami proses terjadinya siklus air di kelas V sekolah dasar.
2. Media pembelajaran *Animasi 3D Interaktif Berbasis Augmented Reality* memberikan *experience* baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran *Animasi 3D Interaktif Berbasis Augmented Reality* dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa agar mempermudah jalannya proses belajar.

5.3 Rekomendasi

Dari penelitian yang telah dilakukan, ditemukan beberapa saran serta masukan yang perlu diperhatikan untuk penelitian selanjutnya serta beberapa pihak jika ingin mengembangkan media pembelajaran animasi 3D “ARSA” berbasis *augmented reality* yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran animasi 3D ARSA berbasis *augmented reality* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran proses terjadinya siklus air dan dimanfaatkan untuk mengukur efektivitas dari penggunaan media.
2. Diharapkan media pembelajaran animasi 3D ARSA berbasis *augmented reality* ini dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengukur sejauh mana efektifitas penggunaan media untuk meningkatkan pemahaman siswa.
3. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan mampu membuat kelompok yang disesuaikan dengan keahlian khususnya untuk bidang desain tersendiri hingga pemrograman. Hal ini bertujuan agar kualitas dari produk media lebih maksimal dan efektif. Selain itu dapat membuat fitur yang terbaru agar lebih menarik dari media yang telah dibuat saat ini.
4. Bagi peneliti selanjutnya dapat diperluas kembali mengenai materi yang dikembangkan untuk media pembelajaran *augmented reality*.

5. Bagi guru, diharapkan dapat selalu berinovasi dan kreatif untuk memilih media pembelajaran digital serta membantu kegiatan siswa belajar lebih baik.
6. Media pembelajaran *animasi 3D ARSA Berbasis Augmented Reality* memerlukan fasilitas dan bimbingan yang diberikan oleh orangtua dan sekolah terutama guru.