

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang mendalam terhadap proses pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality pada materi Bumi dan Tata Surya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Rancangan multimedia pembelajaran berbantuan Augmented Reality pada materi Bumi dan Tata Surya untuk platform Android berhasil dibuat dengan mengikuti model pengembangan ADDIE. Aplikasi ini menyediakan visualisasi 3D yang menarik dan antarmuka pengguna yang ramah siswa, meskipun terbukti kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa SMP tentang konsep-konsep astronomi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, dibandingkan dengan metode konvensional.
2. Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest, diperoleh nilai indeks gain sebesar **0,16**. Meskipun peningkatan pemahaman yang terjadi tergolong **rendah**, namun hasil ini mengindikasikan adanya pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran. Selain itu, analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa siswa pada kelas atas cenderung memperoleh peningkatan pemahaman yang lebih baik dengan indeks gain mencapai **0,29**, meskipun masih dalam kategori **rendah**.
3. Berdasarkan hasil angket evaluasi yang disebar kepada siswa, diperoleh data bahwa sebesar **72%** responden memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dan masuk ke kategori **Baik**. Hal ini menunjukkan antusiasme yang tinggi dari siswa terhadap media pembelajaran yang inovatif ini.

Muhammad Farhan Baihaqi, 2024

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5.2 Rekomendasi

Mengacu pada hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan beberapa rekomendasi atau saran untuk penelitian mendatang yang dapat dipertimbangkan, antara lain:

1. Pada saat pengembangan multimedia peneliti merasa masih banyak potensi fitur yang dapat disajikan pada aplikasi *augmented reality* maka dari itu untuk penelitian mendatang dapat melakukan pertimbangan lebih terhadap fitur-fitur yang akan disajikan agar aplikasi lebih interaktif dan menarik.
2. Pada saat implementasi materi yang akan dijadikan konten objek 3D maka pertimbangkan juga kesulitan dalam membuatnya, karena salah satu tujuan utama penggunaan objek 3D *augmented reality* ini agar siswa bisa lebih membayangkan atau memproyeksikan materi-materi yang kompleks jika disampaikan hanya dengan media konvensional.
3. Untuk penelitian selanjutnya perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut pada fitur audio dalam multimedia dengan menambahkan efek suara yang sesuai pada objek 3D. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan dan interaktivitas pengguna.
4. Penyampaian materi dengan metode pembelajaran yang digunakan perlu lebih bervariasi dan interaktif agar siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi yang disampaikan.