

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan studi literatur, analisis dan perancangan dan pengujian terhadap media pembelajaran pengenalan sejarah hewan purbakala dengan menggunakan teknologi augmented reality dan media puzzle di sekolah dasar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi pengenalan sejarah hewan purba yang telah dibangun dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengidentifikasi sejarah hewan purbakala dalam pembelajaran dengan adanya teknologi augmented reality yang dapat memberikan visualisasi objek pada hasil tangkapan kamera pada marker dengan secara detail
2. Aplikasi pengenalan sejarah hewan purba yang telah dibangun dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian pembelajaran materi karena dengan adanya aplikasi ini membuat siswa lebih tertarik dan merasa tidak membosankan.
3. Aplikasi pengenalan sejarah hewan purba dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat keaktifan partisipasi belajar dalam hasil pembelajaran materi pengenalan sejarah hewan purbakala dengan menggunakan media puzzle dimana gambar secara acak yang harus diselesaikan oleh siswa agar menjadi utuh seperti gambar yang seharusnya.

5.2 Saran

1. Gerakan animasi dinosaurus sesuai dengan perkiraan kecepatan gerakan dinosaurus bisa dikembangkan lagi dari sumber-sumber informasi yang berkaitan tentang hidup dinosaurus.
2. Model dinosaurus dapat dikembangkan dengan menambah jumlah jenis dinosaurus lain yang hidup di era Mesozoic terbagi tiga kelompok berdasarkan periode Triassic, Jurassic, Cretaceous
3. Aksi dari tampilan objek AR dapat dikembangkan lagi seperti menampilkan perkelahian antar dinosaurus ataupun lainnya
4. Mengembangkan aplikasi ini dengan platform atau OS lain seperti IOS

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat peneliti berikan. Semoga saran – saran tersebut dapat dijadikan masukan yang bermanfaat dan menjadikan penelitian selanjutnya menjadi lebih baik lagi.