

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini telah menerapkan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dalam pengembangan aplikasi Augmented Reality (AR) untuk latihan menggambar bagi anak sekolah dasar. Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Metode MDLC, yang meliputi tahapan Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution, terbukti efektif dalam memandu proses pengembangan aplikasi AR interaktif ini. Penerapan setiap tahapan MDLC memastikan pengembangan berjalan secara terstruktur dan sistematis, mulai dari perencanaan ide hingga distribusi aplikasi.
2. Aplikasi Augmented Reality yang dikembangkan berhasil memfasilitasi latihan menggambar bagi anak sekolah dasar dengan memadukan objek virtual 3D ke dalam lingkungan nyata melalui kamera perangkat. Fitur interaktif seperti penelusuran objek dan panduan langkah demi langkah terbukti meningkatkan minat dan kemudahan belajar menggambar bagi pengguna anak-anak.
3. Pemanfaatan teknologi Augmented Reality dalam media pembelajaran menggambar memberikan nilai tambah signifikan dibandingkan metode konvensional, yaitu menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif, sehingga mendorong kreativitas dan motivasi belajar pada anak sekolah dasar.

1.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, beberapa saran yang dapat diajukan untuk pengembangan lebih lanjut dan pemanfaatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Saat ini, aplikasi hanya dapat digunakan pada platform Android dan belum tersedia untuk *IOS*. Diharapkan di masa depan aplikasi ini dapat dikembangkan agar kompatibel dengan *iOS* maupun platform lainnya.
2. Pengembangan Konten dan Fitur Lanjutan: Disarankan untuk memperkaya koleksi objek gambar 3D serta menambahkan variasi kategori gambar yang lebih luas, seperti karakter, pemandangan, atau objek kompleks lainnya. Pengembangan fitur interaktif lebih lanjut, seperti kemampuan menyimpan hasil gambar pengguna, berbagi karya, atau sistem penilaian otomatis, dapat meningkatkan keterlibatan pengguna.

