

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran sistem peredaran darah manusia berbasis *augmented reality* untuk siswa sekolah dasar kelas 5, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran sistem peredaran darah manusia berbasis *Augmented Reality* dengan metode penelitian model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Langkah pertama yang dilakukan yaitu (1) *analysis* yaitu mencari data lapangan untuk memperoleh informasi yang mendukung perlunya pengembangan media pembelajaran, (2) *design* media pembelajaran yaitu membuat *use case* diagram, *activity* diagram, dan naskah media, (3) *development* yaitu pengembangan media, tahapan pertama pra produksi yaitu menyiapkan peralatan *hardware* dan *software*, tahap kedua produksi yaitu membuat media pembelajaran dengan menggunakan *adobe illustrator*, *adobe photoshop*, *blender*, *microsoft visual studio* dan *unity* sebagai *software* pengembangnya, tahap ketiga pasca produksi yaitu melakukan pengujian *blackbox testing*, dan pengujian validasi ahli media dan ahli materi, tahap keempat hasil media, (4) *implementation* yaitu penerapan media pembelajaran di dalam kelas setelah itu peserta didik mengisi angket *usability*, (5) *evaluation* yaitu menganalisis hasil implementasi untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.
2. Media pembelajaran sistem peredaran darah manusia berbasis *augmented reality* untuk siswa kelas 5 MI Ma'arif Giriloyo I dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, hal ini terbukti dari hasil penilaian ahli media mendapat 94% masuk dalam kategori sangat layak, hasil penilaian ahli materi mendapat 88% masuk dalam kategori sangat layak, dan hasil evaluasi uji *usability* mendapatkan 95% masuk

dalam kategori sangat baik yang artinya tingkat kepuasan peserta didik terhadap media yang dikembangkan sangat baik.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi sistem peredaran darah manusia yang telah dikembangkan akan lebih baik lagi jika terdapat penambahan fitur suara teks deskripsi pada tombol bagian – bagian pada objek tiga dimensi, selain itu dapat dikembangkan menjadi media yang lengkap lagi, baik itu penambahan animasi atau video pada materi pembelajaran.
2. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini diharapkan muncul lebih banyak lagi minat dari peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain dengan materi yang berbeda, tampilan yang lebih menarik dan pemikiran yang lebih kreatif.

