

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Kesimpulan yang diambil berdasarkan data penelitian dan pembahasan mengenai pembangunan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran sistem pencernaan manusia di SMP Muhammadiyah 2 Depok yaitu:

1. Pembuatan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran sistem pencernaan manusia dengan metode MDLC memiliki enam tahap proses didalamnya yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Hasil dari pembuatan aplikasi ini adalah produk berupa media pembelajaran *Augmented Reality* sistem pencernaan manusia. Media Pembelajaran AR sistem pencernaan manusia memiliki komponen utama yaitu: (a) halaman menu utama yang berisi tombol-tombol menu menu yang ada di aplikasi, (b) halaman materi berisi materi tentang pelajaran sistem pencernaan manusia, (c) halaman informasi berisi tentang cara menggunakan aplikasi *Augmented Reality* sistem pencernaan manusia, (d) halaman profil berisi profil dari peneliti serta dosen pembimbing peneliti, (e) halaman mulai yang berguna untuk memulai aplikasi AR sistem pencernaan manusia dengan membuka kamera yang terdapat pada perangkat *handphone*. Media pembelajaran *Augmented Reality* sistem pencernaan manusia dilengkapi juga dengan permainan kartu kuartet sistem pencernaan manusia sebagai penunjangnya. Didalam satu set kartu kuartet yang digunakan untuk permainan terdiri dari 8 kategori yang masing-masing kategori terdapat 4 sub kategori, dan total jumlah kartu permainan terdapat 32 lembar kartu. Setiap gambar pada kartu memiliki marker yang berguna untuk dilacak oleh aplikasi Sistem Pencernaan Manusia.
2. Hasil penilaian guru sebagai ahli materi berdasarkan aspek desain pembelajaran, materi, dan manfaat diperoleh skor rerata total 38 dari skor maksimal 40 atau termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sehingga media

pembelajaran ini dapat mempermudah guru dalam mengajar pembelajaran biologi sub bab sistem pencernaan manusia.

3. Hasil respon penilaian pengguna/siswa terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* sistem pencernaan manusia dilihat dari aspek desain pembelajaran, aspek tampilan media, aspek software, aspek materi, dan aspek manfaat yaitu 82,35 % siswa menyatakan "Sangat Layak" dan 11,76 % siswa menyatakan "Layak" dan 5,88 % siswa menyatakan "Kurang Layak" sebagai media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran ini bisa membantu meningkatkan pemahaman bagi siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok.

5.2 Saran

Penelitian ini memiliki batasan dan kekurangan, oleh sebab itu ada beberapa saran yang bisa dilakukan dan dikembangkan oleh peneliti selanjutnya yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut dalam upaya peningkatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran menjadi lebih baik yaitu:

1. Pada pembangunan sistem selanjutnya, peneliti dapat mengembangkan aplikasi dari segi kontrol objek 3D, pemberian suara pada aplikasi, dan pemberian animasi 3D yang bergerak.
2. Ruang lingkup materi pada aplikasi diperluas, tidak hanya untuk pengenalan organ-organ pencernaan namun untuk seluruh materi yang dimuat dalam silabus sistem pencernaan manusia.