

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan analisis yang telah dilakukan, penerapan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran untuk materi simbiosis dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil uji coba kepada siswa sebagai responden mengungkapkan ketertarikan mereka terhadap media pembelajaran materi simbiosis berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan. Respon positif ini diperkuat oleh hasil pengujian usability yang mencapai 85,82%. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dianggap layak digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran materi simbiosis.
2. Pembuatan media pembelajaran materi simbiosis dengan *Augmented Reality* menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahap: konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan distribusi (distribution). Media pembelajaran ini efektif dalam membantu siswa dalam belajar dan mendukung guru dalam menyampaikan materi simbiosis melalui aplikasi berbasis *Augmented Reality*.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi ini masih terdapat sejumlah kekurangan yang perlu diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut pada penelitian mendatang. Oleh karena itu, penulis mengajukan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi tersebut, yaitu :

1. Peningkatan Konten dan Fitur. Disarankan untuk menambahkan lebih banyak konten dan fitur interaktif dalam aplikasi. Misalnya, penambahan animasi yang lebih detail, permainan edukatif, dan penjelasan lebih rinci tentang konsep-konsep simbiosis lainnya.

2. Untuk meningkatkan aksesibilitas, disarankan untuk mengembangkan aplikasi ini ke platform lain seperti iOS. Hal ini akan memungkinkan lebih banyak siswa untuk menggunakan aplikasi tanpa terbatas pada satu jenis perangkat.

