

BAB V

PENUTUP

5.1. KESIMPULAN

Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran di era digital sudah tidak dapat dipungkiri lagi. Melalui *smartphone* pengguna dapat mengakses materi pembelajaran dengan mudah dalam berbagai format penyajian. Dengan kecanggihan ini, teknologi *Augmented Reality* (AR) digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dan uji coba aplikasi, penulis memperoleh kesimpulan dari penelitian mengenai Pengembangan Aplikasi AR sebagai Media Pembelajaran tentang Sistem Pencernaan Manusia sebagai berikut:

1. Aplikasi Pembelajaran Sistem pencernaan manusia dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) berbasis Android dapat dibuat dengan menggunakan metode MDLC ((Multimedia Development Life Cycle). Pembuatan aplikasi melalui 6 tahapan metode yakni *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

5.2. SARAN

Dari hasil penelitian Pengembangan Aplikasi AR sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia, penulis memiliki sejumlah saran bagi pihak-pihak yang hendak mengembangkan penelitian ini. Penelitian ini hanya terbatas membuat aplikasi yang berfokus pada visual sehingga belum terdapat aspek lain untuk meningkatkan *user experience* aplikasi seperti aspek audio. Sehingga bagi *developer* selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi dengan menambahkan fitur suara untuk melengkapi bentuk penyajian materi sehingga dapat menjadi aplikasi audio visual yang lebih menarik bagi pengguna.

Sesuai dengan tujuan utama dari aplikasi ini adalah sebagai media pembelajaran, Aplikasi AR EDUPEN memunculkan materi proses pencernaan manusia agar dapat meningkatkan pemahaman pengguna terhadap materi tersebut.

Untuk pengembangan aplikasi, *developer* selanjutnya dapat menambahkan segmen pertanyaan agar dapat melengkapi proses pembelajaran. Dengan penambahan segmen ini diharapkan aplikasi tidak hanya menjadi lebih menarik dan interaktif tetapi juga memfasilitasi pembelajaran siswa dari pemaparan materi sampai pada tahap uji pemahaman

