

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pembuatan media pembelajaran anatomi dalam memperkenalkan organ – organ tubuh manusia ini menggunakan *Unity 2018.4.32f1*, dan untuk tahap pengembangannya sendiri menggunakan pemodelan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahap yaitu, konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), distribusi (*distribution*). Media pembelajaran anatomi mampu membantu siswa – siswi SDN Nogotirto dalam memperkenalkan bentuk – bentuk anatomi tubuh manusia serta membantu guru dalam menyampaikan materi pengenalan anatomi manusia dalam bentuk aplikasi dengan ilustrasi *Augmented Reality* secara *realtime*.
2. Hasil uji coba kepada siswa sebagai responden memberikan respon ketertarikan terhadap media pembelajaran anatomi tubuh yang telah dibuat, hal tersebut di dukung dengan hasil pengujian *usability* kepada pengguna yakni sebesar 87%, dengan demikian media pembelajaran

anatomi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam memperkenalkan organ – organ tubuh manusia khususnya pencernaan.

## 5.2 Saran

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Augmented Reality* pengenalan anatomi tubuh perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dalam mengetahui keefektifan dalam mengetahui hasil belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran ini.
2. Penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan lagi sebagai ide kreatif untuk materi mata pelajaran yang lain.

