

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai akhir pembahasan mengenai pembuatan game edukasi organ tubuh manusia menggunakan teknologi *augmented reality* berbasis android didapat kesimpulan diantaranya:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa game edukasi organ tubuh manusia menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan game edukasi ini yaitu, tahap pengumpulan data, tahap analisis, tahap *black box testing* atau tahap uji coba dan dokumentasi. Materi yang terdapat didalam pembelajaran organ tubuh manusia terdiri dari 5 organ, yaitu : Otak, Usus, Hati, Jantung, dan Paru-paru.
2. Berdasarkan hasil uji coba pengguna dengan menggunakan metode kuisisioner yang di isi oleh guru sebanyak 10 orang dan 30 siswa siswi SD Negeri Perumnas Condong Catur Yogyakarta, seluruh aspek penilaian baik dari guru maupun siswa, semuanya berkisar pada rata-rata > 80% dengan kategori baik sampai sangat baik. Dengan demikian media pembelajaran atau game edukasi yang telah dirancang dan dibuat layak untuk digunakan.

5.2 Saran

Pada penulisan naskah skripsi ini tentu masih banyak kekurangan dan masih diperlukan pengembangan lebih lanjut baik dari sisi laporan maupun sisi aplikasi yang dibuat. Maka sangat diharapkan skripsi ini dapat dilanjutkan dengan penelitian lebih lanjut oleh para pembacanya. Untuk lebih menyempurnakan aplikasi ini penulis memberika beberapa saran, diantaranya:

1. Aplikasi AR Organ Tubuh Manusia ini masih kurang lengkap isi dari organ tubuh manusia, dikarenakan organ tubuh manusia masih banyak di dalamnya dan harus di *uptade* lagi.
2. Aplikasi ini bisa berjalan di semua *gadget smartphone* Android. Tampilan lebih cocok di Android dengan resolusi layar 4 – 4,5". Dan untuk resolusi layar di atas itu tampilannya kurang pas atau bagus.
3. Saat ini aplikasi AR Organ Tubuh Manusia hanya bisa sekedar menampilkan objek 3D. Pengembangan selanjutnya bisa dengan menambahkan animasi pada objek 3D yang ditampilkan.
4. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan tidak menggunakan *marker* yang harus didownload di aplikasi, melainkan menggunakan gambar organ tubuh manusia yang ada pada buku-buku pelajaran. Jadi untuk pemakaian *augmented reality*nya lebih gampang dan penyebaran aplikasi akan lebih luas.