

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah mengenai pembuatan media pembelajaran struktur batang dan akar tumbuhan dikotil monokotil yang interaktif dan mudah digunakan berbasis Augmented Reality bagi siswa Madrasah Aliyah Negeri 1 Magetan. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengujian SUS (System Usability Scale) sebagai instrumen untuk mengukur tingkat usability atau kemudahan dan kegunaan aplikasi Augmented Reality Struktur Batang dan Akar Dikotil Monokotil.

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang terdiri dari 10 butir pertanyaan N=49 sebagai responden yang telah menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, diperoleh rata-rata skor SUS sebesar 78. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemudahan dari aplikasi Augmented Reality Struktur Batang dan Akar Dikotil Monokotil pada kategori Good. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang diteliti memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Augmented Reality Struktur Batang dan Akar Dikotil Monokotil telah memenuhi aspek usability berdasarkan metode SUS (System Usability Scale), sehingga dapat digunakan dengan baik oleh pengguna.

5.2 Saran

- a. Media pembelajaran ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut, untuk peneliti selanjutnya bisa menambahkan fitur interaktif seperti kuis evaluasi, narasi audio, serta informasi tambahan yang lebih mendalam untuk memperkaya konten edukatif.

- b. Peneliti selanjutnya disarankan untuk membuat aplikasi media pembelajaran yang bisa digunakan pada sistem operasi Android dan iOS.
- c. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan audio pada penjelasan informasi teks pada scan AR.
- d. Peneliti selanjutnya bisa mengembangkan penelitian ini dalam konteks dan kondisi yang berbeda sehingga dapat memberikan perspektif baru terhadap topik yang diteliti.
- e. Bagi pengguna aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran didalam maupun diluar jam pembelajaran.

