

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bab terakhir yang berisikan tentang 1) kesimpulan pengembangan media *Augmented Reality* 2) saran terhadap produk pengembangan.

A. Kesimpulan

Dari hasil ujicoba yang dilakukan oleh pengembang, maka media *Augmented Reality* pada matapelajaran Pendidikan Biologi telah berhasil diuji tingkat validitasnya untuk digunakan sebagai sumber belajar. Dimana dari ujicoba tersebut pengembang telah mempunyai data yang mendukung bahwa produk yang dikembangkan tersebut memiliki tingkat validitas, kelayakan, dan daya tarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan guru dalam mempermudah penyampaian pesan dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan telah memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam dalam mempelajari materi pelajaran Pendidikan Biologi.

Pengembang menyadari bahwa produk pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Pendidikan Biologi ini masih bisa dan perlu untuk dikembangkan lebih lanjut. Dimana dalam produk pengembangan pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangannya. Beberapa di bawah ini yang menjadi kelebihan dalam produk media *Augmented Reality* yang telah dikembangkan ini adalah:

1. Produk ini memiliki keunggulan yakni dibanding media berbasis 3 dimensi yang lainnya, objek yang ditampilkan dari *Augmented Reality*

terlihat lebih nyata atau *real* sehingga tampilannya terlihat sangat menarik.

2. Produk ini memiliki keunggulan hipertek dan navigasi untuk lebih mendukung proses belajar.

B. Saran

Terdapat beberapa saran dalam akhir pengembangan ini, baik untuk pemanfaatan produk, deseminasi produk dan kelanjutan pengembangan.

1. Saran Pemanfaatan Produk

Dalam pelaksanaan pengembangan pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan produk pembelajaran berupa media *Marker* sebaiknya dilakukan dengan sarana dan fasilitas yang memadai, seperti seperangkat komputer/PC dengan spesifikasi yang baik.

2. Saran Desiminasi Produk

Sebaiknya peserta didik harus membaca buku panduan yang sudah di buat oleh pengajar sehingga saat menggunakan produk pengembangan *Augmented Reality* peserta didik tidak mengalami kesulitan dan apabila masih ditemui kesulitan maka peserta didik dapat mengajukan pertanyaan kepada pengajar.

3. Saran kelanjutan pengembang

- a. Pengembangan pembelajaran berbasis *Augmented Reality* masih bisa dikembangkan lagi dan bukan hanya bisa dipakai untuk siswa Sekolah Menengah Pertama saja, tetapi bisa untuk jenjang sekolah lain yang memenuhi kapasitas untuk melakukan pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.
- b. Pengembangan program pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Sekolah Menengah Pertama lebih diperjelas lagi sistematika dan alur pembelajarannya.
- c. Kelengkapan program dan isi materi dalam pengembangan.