

BAB V:

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Setelah dilakukannya penelitian mengenai “rancang bangun *augmented reality* sistem pencernaan manusia sebagai media pembelajaran jenjang sekolah dasar” dengan metode R&D dan dengan model pengembangan ADDIE yang bersumber dari (McGriff, 2000), memiliki 5 tahapan pengembangan yaitu *Analisis*, *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Kelima tahap ini saling berkesinambungan yang dimulai dari analisis, yang berisikan riset mengenai acuan materi dan tujuan pembelajaran, serta dilengkapi dengan cara pengembangan dan hal-hal yang perlukan dalam pembuatan aplikasi nantinya. Tahap selanjutnya yaitu desain (*Design*) dimana tahap ini merubah hasil riset sebelum menjadi rancangan nyata yang dapat direalisasikan oleh peneliti seperti pembuatan *flowchart*, *storyboard* dan *wireframe* aplikasi, sehingga proses pengembangan aplikasi menjadi lebih terarah dan terkonsep.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*Develop*) yang dimana rancangan dan konsep yang sebelumnya dibuat direalisasikan dan disatukan menjadi sebuah produk baru yang akan digunakan untuk penelitian dan uji coba. Setelah produk jadi maka dilanjutkan tahap implementasi (*Implement*) atau pengujian produk yang sebelumnya telah dibuat, untuk mengukur capaian yang diinginkan dari target penelitian. Setelah seluruh proses selesai maka akan memasuki tahap akhir yaitu evaluasi (*Evaluate*) yang dimana hasil uji coba yang telah didapatkan akan diperhitungkan dan dikaji ulang sehingga dapat diperbaiki atau dikembangkan lebih jauh lagi, dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Pada penelitian ini sendiri terdapat 2 kali tahap evaluasi yang pertama dilaksanakan sebelum dilakukannya tahap implementasi untuk menilai tingkat kelayakan produk aplikasi yang telah dibuat oleh 2 validator yaitu ahli media dan ahli materi, dan kedua evaluasi yang dilaksanakan setelah implementasi sebagai

penilaian hasil uji coba. Pada evaluasi pertama didapatkan nilai kelayakan materi “sangat bagus” dan kelayakan media “sangat bagus”, sehingga dapat dilanjutkan pada tahap implementasi.

Tahap implementasi dilaksanakan di SD Negeri Galih Pawarti dan diuji cobakan kepada siswa kelas 5, dengan mengambil responden sebanyak 32 orang yang merupakan perwakilan dari setiap kelasnya. Hasil dari implementasi ini diolah dan mendapatkan hasil kelayakan berdasarkan *rating scale* berada pada tingkatan “sangat baik” atau “sangat layak”. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *augmented reality* sistem pencernaan manusia ini layak untuk digunakan secara umum dan dapat dijadikan media pembelajaran.

Selain hal tersebut, pada penelitian ini juga peneliti mendapatkan data bahwa penggunaan desain yang sederhana cukup membantu siswa untuk dapat lebih mudah dalam menggunakan aplikasi. Walaupun terdapat beberapa siswa yang tetap merasa kesulitan dalam menjalankan aplikasi. Sedangkan untuk materi, penggunaan ejaan yang sesuai dengan kaidah ejaan Bahasa Indonesia dan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti anak, sudah sangat membantu siswa dalam mengerti materi yang disajikan. Hal ini dibuktikan dengan respon siswa mengenai pertanyaan “kemudahan materi untuk dipahami” dan mendapatkan nilai mendekati sempurna dengan kategori “sangat Baik”.

5.2.Implikasi

Berdasarkan proses dan hasil penelitian, didapatkan implikasi penelitian ini bahwa sebagian besar siswa menjadi lebih antusias dalam mempelajari materi sistem pencernaan manusia dibandingkan dengan metode belajar secara tradisional. Sedangkan implikasi terhadap sekolah tidak terlalu terlihat oleh peneliti karena tidak adanya uji coba lanjutan yang dilakukan peneliti untuk menguji efek lanjutan di sekolah tersebut. Selain itu diharapkan penelitian ini juga berimplikasi terhadap institusi-institusi pendidikan untuk lebih tertantang untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang dapat meningkatkan minat dan antusiasme belajar siswa.

5.3.Rekomendasi

Setelah dilaksanakannya penelitian ini peneliti memiliki beberapa rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut baik mengenai materi serupa ataupun media yang

Muhammad Ridwan Alfarisi Hizbillah, 2022

RANCANG BANGUN AUGMENTED REALITY SISTEM PENCERNAAN MANUSIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JENJANG SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

serupa. Rekomendasi ini ditujukan tidak hanya untuk peneliti pribadi melainkan kepada peneliti lainnya ataupun pihak lainnya yang ingin meneliti atau mengembangkan hal serupa. Beberapa rekomendasi mengenai penelitian ini adalah.

1. Diharapkan adanya penelitian lanjutan mengenai penelitian ini, dengan pembahasan materi yang lebih dalam dan dilengkapi dengan animasi dari proses sistem pencernaan tersebut.
2. Peneliti diharapkan dapat lebih mengembangkan desain yang akan digunakan, sehingga siswa kelas 5 SD dapat lebih tertarik lagi untuk menggunakan dan mempelajari materi dari media pembelajaran yang digunakan.
3. Diharapkan pada pengembangan aplikasi serupa selanjutnya dapat lebih meringankan sistem dari aplikasi yang dibuat sehingga pengguna tidak perlu menunggu waktu yang cukup lama ketika membuka aplikasi.
4. Pada pengembangan selanjutnya diharapkan sistem interaksi alat peraga AR dapat lebih ditingkatkan, sehingga alat peraga dapat digerakan dengan lebih leluasa oleh pengguna.