

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan Pembuatan Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Anatomi Kerangka Manusia Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Di Kelas 6 Menggunakan Metode Marker Based Tracking (Studi Kasus: SD Nurul Islam) sebagai berikut :

1. Metode Tracking Berbasis Marker digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis AR ini. Ini dimulai dengan pengumpulan data awal, di mana sumber materi dan contoh media pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya dikumpulkan. Pada langkah selanjutnya, yaitu desain antarmuka pengguna dan pembuatan model 3D, dilakukan proses coding atau penerjemahan perintah manusia ke bahasa mesin. Bahasa C# digunakan untuk coding dan dibantu oleh Visual Studio. Unity 3D 3.7.0 digunakan sebagai compiler, dan tracker dimasukkan ke dalam vuforia untuk memungkinkan scan AR.
2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran anatomi kerangka manusia menggunakan *Augmented Reality* (AR) berbasis android.

Pada saat uji coba media pembelajaran anatomi kerangka manusia menggunakan *Augmented Reality* (AR) berbasis android tersebut banyak sekali respon positif dari peserta didik yang menggunakan aplikasi yang telah dibuat dengan sebaik mungkin. Sebagian besar peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi tersebut dengan baik, sehingga peserta didik dapat mudah sekali untuk memahami materi

pembelajaran anatomi kerangka manusia. Dan Adapun respon positif guru terhadap aplikasi tersebut karena dapat memudahkan kegiatan pembelajaran didalam kelas terutama untuk materi anatomi kerangka manusia.

3. Uji kelayakan menggunakan metode black box. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran ini sesuai dengan desain dengan presentasi 100%, sehingga lulus uji black box.

5.2 Saran

1. Pastikan bahwa penggunaan AR mendukung siswa dengan berbagai gaya belajar dan tingkat keterampilan.
2. Pastikan bahwa pengalaman AR terintegrasi dengan materi pembelajaran lainnya.
3. Pastikan konten AR yang dibuat sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.