

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Implementasi *Augmented Reality* dalam Pengenalan Anatomi Tubuh Manusia untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil mengimplementasikan aplikasi pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media pengenalan anatomi tubuh manusia pada siswa kelas VI SD Tunas Harapan Mandiri Rantauprapat. Aplikasi yang dikembangkan mampu menampilkan objek anatomi tubuh manusia dalam bentuk tiga dimensi (3D) secara *real-time* melalui proses pemindaian marker menggunakan kamera smartphone, dapat berjalan sesuai dengan rancangan sehingga aplikasi layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Selama proses implementasi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih fokus saat mengamati objek anatomi tiga dimensi, serta lebih mudah memahami materi dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi *Augmented Reality* mampu menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari anatomi tubuh manusia.

3. Respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran menunjukkan hasil yang baik. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa aplikasi mudah digunakan, tampilan objek tiga dimensi menarik, informasi yang diberikan mudah dipahami, serta aplikasi membantu mereka mengenali bagian-bagian anatomi tubuh manusia dengan lebih jelas. Dengan demikian, aplikasi *Augmented Reality* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta keterbatasan yang ditemukan selama proses penelitian, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada materi anatomi tubuh manusia, serta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai agar penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan secara optimal.
2. Bagi Guru, disarankan untuk mengombinasikan penggunaan aplikasi *Augmented Reality* dengan metode pembelajaran lainnya agar proses

pembelajaran menjadi lebih variatif, interaktif, dan mampu meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu objek anatomi yang ditampilkan masih terbatas pada materi yang dikembangkan dalam penelitian, jumlah responden hanya melibatkan siswa kelas VI di satu sekolah, serta aplikasi masih berfokus pada visualisasi objek dan informasi dasar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan fitur yang lebih lengkap, seperti animasi organ tubuh, suara penjelasan (audio), kuis interaktif, penilaian hasil belajar, serta memperluas objek penelitian pada jenjang pendidikan dan jumlah responden yang lebih banyak sehingga efektivitas penggunaan *Augmented Reality* dapat dianalisis secara lebih komprehensif.
4. Bagi Pengembang Aplikasi, diharapkan dapat meningkatkan kualitas aplikasi dengan menambahkan kompatibilitas pada lebih banyak perangkat Android, mengoptimalkan kecepatan deteksi marker pada berbagai kondisi pencahayaan, serta mengembangkan teknologi markerless agar penggunaan aplikasi menjadi lebih praktis dan fleksibel.
5. Bagi Pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai penerapan teknologi *Augmented Reality* dalam bidang pendidikan, khususnya sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif.