BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media pembelajaran biologi menggunakan Augmented Reality berbasis android pada konsep Insecta menggunakan *Research and Development (R&D)* yang menghasilkan aplikasi bernama ARBIO.
2. Berdasarkan data uji kevalidan, media pembelajaranbiologi menggunakan teknologi augmented reality berbasis android ini memenuhi kategori valid dengan skor rata-rata dari semua aspek penilaian yaitu 4,23 sehingga layak untuk digunakan.
3. Hasil respon peserta didik pada media pembelajaran menggunakan *augmented reality* berbasis android pada konsep *insecta* adalah sangat baik dengan rata-rata 4,56

B. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya mengenai penerapan Media pembelajaran biologi menggunakan *Augmented Reality* berbasis android adalah sebagai berikut:

1. Untuk lebih memaksimalkan lagi keefektivan media Media pembelajaran biologi menggunakan *Augmented Reality* berbasis android pada materi *insecta* hendaknya aplikasi dikembangkan lebih lanjut dari segi *OS Smartphone* agar aplikasi ini dapat diinstal pada semua sistem operasi *smartphone* selain android.
2. Permasalahan yang paling mendasar secara teknis adalah kriteria desain karena banyak hal yang harus diperhatikan dari dasar hingga hal kecil.
3. Proses penelitian dan pengembangan membutuhkan akomodasi dan sumber daya manusia yang cukup banyak dan disarankan dilakukan oleh tim bukan perseorangan

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrohim. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Abidin. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.

Alhafidz, M R. 2018. *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 2 (11).

Ali, M H. 2019. *Pengembangan Aplikasi Modul Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Android*. *Jurnal MediaTIK*. 1 (1).

Amir. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Anitah, W. 2014. *Strategi Pembelajaran Biologi*. *Jurnal Universitas Terbuka*. 1 (570). 1-30.

Ariani, Hariyanto 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Aripin, Ipin. 2018. *Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi*. *Jurnal Bio Educatio*. 3 (1).

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Astuti, I A. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 24 (2). 695-701.

Azizah. 2017. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Rajawali Press.

Barnes, Robert D. 1977. *Invertebrates Zoology* Third Edition. USA: Nueva Editorial Interamericana, S.A. de C.V.

Jufri, W. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.

Juraman, S R. 2014. Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif. *Jurnal Acta Diurna*. 3(1).

Khatibah. 2012. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Kristiyana, D. 2011. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Mahmud. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Majid, A. 2012. *Perencanaan Media Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.

Matsun., Ramadhani, D., Lestari, I. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Listrik Magnet Berbasis Android Di Program Studi Pendidikan Fisika IKIP PGRI Pontianak. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. 9 (1). 99-107.

Munif. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Murhaini. 2016. Perancangan dan Implementasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android. 76-81.

Nasution, H N. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Kuliah Aplikasi Komputer Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*. 5 (1). 8-10.

Prastowo. 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya.

Putra, A P. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Appypie untuk Mata Pelajaran Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Skripsi Jurusan Akutansi-Fakultas Ekonomi UM*.

Riyanto. 2016. *Pembelajaran Media E-Learning*. Yogyakarta: Andi.

Rusman., Deni, K., Cepi, R. 2013. *Pembelajaran Berbasis Tekhnologi Informasi dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru)*. Jakarta: PT. RajaGrafindo.

Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sartika. 2013. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Siregar & Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sudjana & Rivai. 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Graha Ilmu: Yogyakarta.

Sudjoko. 2001. *Membantu Siswa Belajar IPA*. Yogyakarta: FMIPA UNY.

Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Supriadi. 2012. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Syah. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Wahyuni, E. 2016. Kelayakan Media Pembelajaran Animasi Interaktif pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Pendidikan Sains*. 4 (3).