

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pembuatan aplikasi media pembelajaran sistem pencernaan manusia berhasil dikembangkan dengan 2 fitur yaitu fitur materi dan fitur kuis yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengguna. Aplikasi ini menyediakan:

- Konten Edukatif : Materi pembelajaran sistem pencernaan manusia yang disajikan secara terstruktur dan interaktif, meliputi anatomi dan fungsi organ serta proses pencernaan.
- Visualisasi Interaktif : Animasi yang mempermudah pemahaman proses pencernaan, membantu pengguna memahami konsep yang kompleks dengan lebih jelas.
- Latihan Interaktif : Kuis dan simulasi yang dirancang untuk menguji pengetahuan pengguna dan memberikan umpan balik secara real-time, mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan mendalam.

Dalam penelitian ini yang bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi aplikasi media pembelajaran video animasi 3D sistem pencernaan manusia menggunakan metode ADDIE di SMP Bahauddin, mendapatkan hasil pengujian fungsional dengan hasil valid dan pengujian user sebesar 87,62 menunjukkan adanya respon positif dari siswa maupun guru terhadap penggunaan media pembelajaran ini. Sebagian besar siswa merasa bahwa media pembelajaran sistem pencernaan manusia ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang proses pencernaan manusia dari mulut hingga anus, meningkatkan minat belajar serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Mayoritas siswa juga merasa bahwa media ini sudah memenuhi kebutuhan belajar mereka dengan baik.

#### **5.2 Saran**

- Agar aplikasi dapat diakses oleh lebih banyak pengguna, mempertimbangkan adaptasi untuk perangkat dengan spesifikasi lebih rendah dan optimasi untuk berbagai sistem operasi mobile. Selain itu, mempertimbangkan opsi untuk aksesibilitas seperti subtitle dan deskripsi audio untuk mendukung pengguna dengan kebutuhan khusus.
- Pengembangan fitur eksplorasi bebas di mana pengguna dapat menjelajahi organ-organ sistem pencernaan dengan lebih detail akan memperkaya pengalaman pembelajaran.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*

## DAFTAR PUSTAKA

- Anindita Trinura Novitasari, Indah Purnama Sari, and Zaeni Miftah. 2020. "Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI* 4 (1): 66–73. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848>.
- Anwar, Khoiril. 2015. "White Box Testing Dan Black Box Testing." *Web*. [https://www.academia.edu/17391376/WHITE\\_BOX\\_TESTING\\_DAN\\_BLACK\\_BOX\\_TESTING](https://www.academia.edu/17391376/WHITE_BOX_TESTING_DAN_BLACK_BOX_TESTING).
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3 (1): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Cahyani, Inna Rizky. 2020. "PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D Di SMA." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 5 (1): 57. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>.
- Daryanto. 2010. "Konsep Multimedia," 51.
- Devi, K Poppy, and Sri Anggraeni. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD Dan MI Kelas VI. Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional*.
- Fajar Tri Maryana, Okky, Victoriani Inabuy, Cece Sutia, Budiwati Dwi Hardanie, and Sri Handayani Lestari. 2016. *Pengetahuan Alam*.
- Fauzi, Achmad. 2022. "Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak." *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya* 18 (2): 18–22. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. 2021. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1 (1): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Krismadi, A., Lestari, A. F., Pitriyah, A., Mardangga, I. W. P. A., Astuti, M., & Saifudin, A. 2019. "Pengujian Black Box Berbasis Equivalence Partitions Pada Aplikasi Seleksi Promosi Kenaikan Jabatan." *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*.
- Kurniawati, Peni. 2018. "Pengujian Sistem." *Medium.Com*. [https://medium.com/skyshidigital/pengujian-sistem-52940ee98c77#id\\_token=eyJhbGciOiJSUzI1NiIsImtpZCI6IjY3MTk2NzgzNTFhNWZhZWVjMmU3MDI3NGJiZWVjMmRhMmE4YzRhMTiLCj0eXAI0iJKV1QifQ.eyJpc3MiOiJodHRwczovL2FjY291bnRzLmdvb2dsZS5jb20iLCJhenAiOiIyMTYyOTYwMzU4MzQtazFr](https://medium.com/skyshidigital/pengujian-sistem-52940ee98c77#id_token=eyJhbGciOiJSUzI1NiIsImtpZCI6IjY3MTk2NzgzNTFhNWZhZWVjMmU3MDI3NGJiZWVjMmRhMmE4YzRhMTiLCj0eXAI0iJKV1QifQ.eyJpc3MiOiJodHRwczovL2FjY291bnRzLmdvb2dsZS5jb20iLCJhenAiOiIyMTYyOTYwMzU4MzQtazFr).
- Manurung, Purbatua. 2021. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* 14 (1): 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Maulida Putri. 2021. "Pengertian Animasi 3D." *Artikel*.
- Mauludin, Rizqi, Anggi Srimurdianti Sukamto, and Hafiz Muhardi. 2017. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Pada Manusia Dalam Mata Pelajaran Biologi." *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)* 3 (2): 117. <https://doi.org/10.26418/jp.v3i2.22676>.
- Musaddad, Akhli Ahmad, Ardhi Noor Wirakusuma, Ibahim Abdullah, Nailatul

- Chofifah, and Zulfa Roziah. 2020. “Merdeka Belajar Dan Implikasinya.” *Makalah Universitas Islam Agung Semarang*, no. November: 1–15. [https://www.academia.edu/44423004/Makalah\\_Merdeka\\_Belajar\\_dan\\_Implikasi\\_sinya](https://www.academia.edu/44423004/Makalah_Merdeka_Belajar_dan_Implikasi_sinya).
- Purnasari, Pebria Dheni, and Yosua Damas Sadewo. 2020. “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik.” *Publikasi Pendidikan* 10 (3): 189. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>.
- Rahayu, Restu, Rita Rosita, Yuyu Sri Rahayuningsih, Asep Herry Hernawan, and Prihantini. 2022. “Implementation of Independent Curriculum in Driving School.” *Jurnal Basicedu* 6 (4): 6313–19.
- Susilo, Edi. 2019. “Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability.” <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>.
- Syariah, Kelembagaan Bank, and Graha Ilmu. n.d. *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title*.
- Utami, Dina. 2011. “Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran.” *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 7 (1): 44–52.
- Wahyuning, Sri. 2015. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi Untuk Kelas XI Kompetensi Keahlian Multimedia Di SMK N 1 Wonosari.” *Universita Negeri Yogyakarta*, 103–11.
- Wannesia, Bunga, Fanni Rahmawati, Faridatun Azzahroh, Figo Muhammad Ramadan, and Monica Elma Agustin. 2022. “Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar Di Era Society 5.0.” *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran* 16 (2): 232–34.
- Wicaksono, Soetam Rizky. 2022. *Black Box Testing Teori Dan Studi Kasus*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7659674>.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5 (2): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yusri, Ahmand Zaki dan Diyan. 2020. “済無No Title No Title No Title.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 7 (2): 809–20.