



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Biologi merupakan pelajaran mengenai ilmu pengetahuan alam sehingga, pelajar mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan makhluk hidup dengan keadaan lingkungan. Walaupun Biologi merupakan pelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, tetapi pelajaran tersebut bukan pelajaran yang mudah. Siswa SMA di Jakarta masih merasa kesulitan dalam mempelajari Biologi karena materi yang sulit untuk dimengerti dan banyaknya penggunaan bahasa Latin dan istilah Biologi. Materi sistem gerak pada manusia memiliki banyak nama-nama Latin pada bagian-bagiannya.

Penulis melakukan wawancara dengan guru Biologi dan FGD dengan 4 siswa SMA jurusan IPA di Jakarta untuk mengetahui lebih lanjut apa masalah yang dialami. Dari hasil wawancara, guru merasa kesulitan untuk memonitor kemampuan pengetahuan siswanya selama proses pembelajaran *online*. Dari hasil FGD, siswa mengatakan bahwa Biologi juga menjadi sulit dipelajari karena dari pihak Guru yang memberikan penjelasan yang monoton membuat siswa menjadi bosan dan tidak konsentrasi untuk belajar.

Dari masalah tersebut, penulis mencari solusi yang dapat membantu siswa dalam belajar Biologi. Penulis merancang media belajar *website* yang mudah dicari serta mudah digunakan bagi siswa baik saat proses belajar mengajar maupun saat belajar sendiri. Penulis juga merancang *website* interaktif di mana *user* dapat melakukan interaksi serta tersedianya *gamifikasi* dan *reward* untuk menambah daya tarik siswa dalam belajar Biologi. Fitur-fitur yang dirancang oleh penulis disesuaikan dengan kebutuhan *user*. Untuk metode pendanaan *website*, penulis memakai metode *freemium*.

Dari hasil *alpha test* penulis mendapat *insight* dari *layout* serta visual pada *website* yang telah dirancang penulis. *Feedback* yang diberikan mayoritas

menjawab 4-5 dari 18 peserta. *Alpha test* dilakukan pada tanggal 18 November 2021. Untuk *beta test* dilakukan pada tanggal 01 Desember 2021. Penulis mendapatkan respon dari peserta bahwa media *website* yang sudah dirancang oleh penulis dapat membantu siswa dalam belajar Biologi.

## 5.2 Saran

Dari proses perancangan yang sudah dilakukan, terdapat beberapa saran yaitu:

1. Lebih baik melakukan riset terlebih dahulu dilanjutkan dengan pengumpulan data untuk mendapatkan masalah yang lebih mendalam dan mengetahui sumber masalah yang ingin diambil menjadi topik.
2. Topik tentang Biologi ini masih cukup luas dan dapat digali lebih dalam sehingga dapat membantu siswa dalam belajar Biologi. Pencarian bagian dari materi Biologi yang lebih dalam dapat mempersempit topik yang dapat dibahas.
3. Dalam pembuatan *website*, lebih baik memikirkan juga cara monetisasinya karena penting untuk perkembangan keuangan *website* yang dirancang.
4. Penggunaan *mandatory* yang valid sebagai konten dalam *website* merupakan hal yang penting sebagai bukti bahwa informasi yang dipakai sudah benar.
5. Melakukan riset yang lebih mendalam dan sesuai mengenai masalah yang dibahas. Masalah sulit mengingat dapat digali lebih dalam bagaimana cara merancang media yang dapat membantu mengingat dengan cepat dan dengan jangka panjang.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A