

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Topik Kekayaan Budaya Indonesia untuk Kelas IV SDN 010028 Simpang Empat telah selesai dilaksanakan sesuai dengan tahapan metode ADDIE. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Validasi Materi dan Media telah dilaksanakan pada tanggal 19 Agustus 2024 untuk menguji kelayakan media dan materi pembelajaran. Produk media yang dikembangkan memperoleh penilaian akhir dengan kategori “Sangat Layak”. Aspek yang dinilai dalam validasi materi meliputi aspek muatan materi, penyajian materi, dan bahasa dalam media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, yang mendapatkan nilai persentase sebesar 93,3% dengan kategori sangat layak. Sedangkan dalam validasi media, aspek yang dinilai meliputi konten/isi, tampilan dan desain, penggunaan penggunaan dan penyajiaan, serta bahasa, yang memperoleh persentase 92%, juga dengan kategori sangat layak.
2. Uji Praktikalitas dilakukan pada tanggal 3 September 2024, uji praktikalitas dilakukan oleh guru kelas IV B SDN 010028 Simpang Empat untuk menilai kepraktisan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Aspek yang dinilai meliputi aspek fisik, penyajian materi, pembelajaran, dan penggunaan bahasa, yang mendapatkan nilai persentase

98,3%, dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga praktis untuk digunakan dalam situasi pembelajaran nyata.

3. Peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* pada tanggal 29 dan 30 Agustus 2024 di kelas IV-B SDN 010028 Simpang Empat untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata 48,7, sedangkan hasil *post-test* menunjukkan nilai rata-rata 85,8. Berdasarkan perhitungan N-Gain, diperoleh nilai 72,41% dengan kategori cukup efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa mengenai kekayaan budaya Indonesia dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah tanpa bantuan media. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada topik Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV SDN 010028 Simpang Empat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara signifikan.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa implikasi yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran IPAS di tingkat SD:

### 1. Implikasi terhadap Pembelajaran IPAS

Penggunaan media berbasis *Augmented Reality* membuka peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Media ini dapat menjadi alternatif dalam menghadirkan materi yang sulit dipahami menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep ilmiah yang abstrak.

### 2. Implikasi terhadap Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan

Penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi *Augmented Reality* dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran di tingkat dasar. Dengan adanya media *Augmented Reality*, pembelajaran tidak lagi terbatas pada teks atau gambar dalam buku, tetapi dapat melibatkan elemen-elemen visual yang lebih dinamis. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan guru untuk terus mengembangkan kompetensi teknologi dan kreativitas dalam merancang media pembelajaran yang inovatif.

### 3. Implikasi terhadap Peran Guru

Dalam konteks penggunaan media *Augmented Reality*, peran guru menjadi sangat penting untuk memfasilitasi dan mengarahkan siswa dalam memanfaatkan teknologi. Guru harus memiliki pemahaman yang cukup tentang teknologi *Augmented Reality* dan mampu mengintegrasikannya dengan metode pembelajaran yang sesuai agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan maksimal.

### 5.3 Saran

#### 1. Bagi Guru

Guru memiliki peran yang sangat vital dalam menciptakan lingkungan belajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai hal ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan topik yang diajarkan, serta mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa. Media berbasis *Augmented Reality* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Dengan menggunakan *Augmented Reality*, proses pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan penelitian ini, diharapkan guru dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

#### 2. Bagi Siswa

Di sisi lain, bagi siswa, diharapkan mereka dapat menjadi lebih aktif dan terlibat dalam setiap sesi pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, siswa didorong untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga untuk secara aktif mengeksplorasi dan berinteraksi dengan materi yang diajarkan. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik yang dipelajari, terutama dalam hal topik yang kompleks seperti Kekayaan Budaya Indonesia.

Melalui penggunaan media *Augmented Reality*, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Dengan konsisten berpartisipasi dalam pembelajaran yang berbasis teknologi ini, siswa dapat memperdalam pemahaman materi serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memberikan dasar yang kuat bagi penelitian lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Namun, masih banyak faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dan belum sepenuhnya dapat dikendalikan. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengeksplorasi lebih dalam efektivitas penggunaan media *Augmented Reality* dalam berbagai konteks pembelajaran. Penggunaan sampel yang lebih luas dan beragam dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif terkait potensi *Augmented Reality* dalam pendidikan. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan modifikasi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan agar lebih sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan, serta meningkatkan kualitas dan relevansi materi yang disampaikan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang digunakan benar-benar memberikan dampak yang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mengoptimalkan penggunaan teknologi.