

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality berbantuan *assemblr edu* pada mata pelajaran IPAS muatan IPA pada materi Harmoni Dalam Ekosistem materi memakan dan dimakan (rantai makanan) di kelas V SD Negeri 104201 Kolam ini telah selesai dilaksanakan sesuai dengan langkah dan tahapan penelitian pengembangan ADDIE. Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh beberapa kesimpulan yaitu:

- a. Hasil kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan *assemblr edu* yang telah dikembangkan telah divalidasi oleh validator ahli media ibu Laurensia Masri Pernagin Angin, S.Pd., M.Pd. memperoleh skor 69 dari jumlah keseluruhan skor 75 dengan persentase 92% dan dikategorikan “Sangat Layak”. Kemudian hasil validasi oleh validator ahli materi ibu Fenny Rizky Amelia, S.Pd., M.Ed. memperoleh skor 65 dari skor maksimal 80 dengan persentase 81% dan dikategorikan “Sangat Layak”. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi maka media pembelajaran interaktif berbantuan *assemblr edu* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Hasil uji praktikalitas melalui respon praktisi pendidikan dan respon siswa. Penilaian praktisi pendidikan yang dilakukan oleh ibu Saminam, S.Pd. selaku wali kelas V A SD Negeri 104201 Kolam memperoleh skor 90 dengan

persentase 90% dan dikategorikan “Sangat Praktis”. Selanjutnya melalui hasil respon peserta didik memperoleh skor 42 dari total keseluruhan skor 45 dengan persentase 93% dan dikategorikan “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan media pembelajaran berbantuan *assemblr edu* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

- c. Hasil efektivitas media pembelajaran interaktif berbantuan *assemblr edu* yang dikembangkan telah di uji coba secara klasikal untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Uji efektivitas dilakukan menggunakan soal *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan uji coba yang dilakukan terlihat peningkatan hasil belajar masing-masing peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *assemblr edu*. Sebelum penggunaan media pembelajaran, nilai rata-rata siswa mencapai 60,96, sedangkan setelah menggunakan media yang dikembangkan, nilai rata-rata meningkat menjadi 83,07 dengan kategori “tuntas”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

- a. Bagi siswa, media pembelajaran interaktif berbantuan *assemblr edu* dengan materi rantai makanan dikembangkan untuk dijadikan sebagai salah satu alternatif atau media pembelajaran saat melaksanakan proses pembelajaran.

- b. Bagi guru, dalam proses pembelajaran guru dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Assemblr Edu* untuk berbagai materi yang berbeda. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan siswa, tetapi juga sejalan dengan perkembangan teknologi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.
- c. Bagi sekolah, mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan perkembangan zaman, guna meningkatkan efektivitas penyampaian materi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, mampu merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* dengan menerapkan model pengembangan yang sesuai serta mengintegrasikan berbagai materi pendukung lainnya.