

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran bahasa Inggris ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk mata pelajaran bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 1 Barumun dilakukan melalui beberapa tahapan. Proses ini diawali dengan analisis kebutuhan guru dan peserta didik yang menunjukkan tingginya kebutuhan terhadap media pembelajaran guna untuk mendukung keberagaman metode belajar. Pemilihan materi didasarkan pada kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah dengan fokus pada keterampilan menulis-mempresentasikan (*writing-presenting*) khususnya pada materi *descriptive text*. Analisis karakteristik peserta didik yang mencakup sikap, motivasi, dan kemampuan juga dilakukan untuk memastikan media yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan juga ahli desain pembelajaran untuk memastikan kelayakan produk yang dikembangkan, kemudian diuji coba melalui tahapan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil uji coba ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dan efektif untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran bahasa Inggris Kelas VII di SMP Negeri 1 Barumun.

2. Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Barumun pada peserta didik kelas VII yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis (*writing skills*) peserta didik pada materi *descriptive text*.
3. Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Barumun pada peserta didik kelas VII yang dikembangkan efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis (*writing skills*) peserta didik pada materi *descriptive text*.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini, maka implikasi yang dapat diambil yaitu:

1. Bagi Peserta Didik: Penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi *descriptive text* menuntut kesiapan untuk belajar secara mandiri dan aktif. Hasil belajar yang optimal dapat dicapai apabila media ini dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Melalui pemanfaatan media pembelajaran AR ini peserta didik diberikan kesempatan untuk mengasah kreativitas sebagai bagian dari upaya memahami materi pelajaran secara mendalam.
2. Bagi Guru: mendorong pendidik menjadi lebih tanggap terhadap perkembangan teknologi, memperoleh wawasan dan keterampilan baru dalam mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran

yang tepat guna dan lebih inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik.

3. Bagi Kepala Sekolah: dapat memfasilitasi pelatihan bagi guru dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran digital. Pelatihan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.
4. Bagi Orang Tua: media pembelajaran ini dapat menjadi contoh implementasi yang baik untuk mendukung proses belajar peserta didik yang lebih fleksibel di luar lingkungan sekolah dimana orang tua dapat berperan aktif dalam mengawasi dan membimbing penggunaan media pembelajaran AR.
5. Bagi peneliti selanjutnya: Penelitian ini diharapkan mampu mendorong penelitian lanjutan dengan melibatkan kolaborasi para ahli teknologi pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran yang efisien, efektif serta berdaya tarik sesuai dengan kebutuhan pendidikan dan karakteristik peserta didik yang beragam untuk menjawab tantangan pendidikan yang terus berkembang. Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengevaluasi kelayakan dan keefektifan media pembelajaran pada berbagai konteks yang lebih luas, mencakup beragam mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah diurakan di atas, penelitian ini memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Berbagai pihak dalam lingkungan sekolah seperti kepala sekolah disarankan untuk dapat memberikan dukungan kepada guru dalam berinovasi mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* ini dengan mengikuti berbagai pelatihan baik secara daring maupun tatap muka. Jika memungkinkan juga diharapkan untuk memfasilitasi guru dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung sehingga guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik secara nyata dan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih antusias.
2. Diharapkan bagi pengembang berikutnya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan bahasa Inggris lainnya seperti pemahaman membaca, mendengarkan ataupun kemampuan berbicara peserta didik pada materi teks yang berbeda dan pada jenjang pendidikan lainnya.
3. Penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, sehingga hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh lebih optimal. Dengan memperluas cakupan sampel diharapkan temuan yang dihasilkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam dan relevan bagi berbagai konteks pendidikan yang berbeda.