

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa sebagai berikut :

1. Kelayakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Android* berdasarkan hasil uji validasi dari ahli materi, ahli tes dan ahli media kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian dari ahli materi terkait aspek materi dan penyajian materi serta bahasa memperoleh presentase nilai sebesar 87% dimana dapat dikatakan termasuk dalam kategori “Sangat Layak atau Sangat Valid”. Kemudian, hasil penilaian dari ahli media terkait aspek konten atau isi media, aspek penyajian atau tampilan media dan aspek bahasa yang digunakan memperoleh presentase 80 % yang dapat dikatakan sebagai kategori “Layak atau Valid”. Selain itu perolehan hasil ahli soal atau tes memperoleh presentase 88% yang dapat dikatakan “Sangat Layak”.
2. Hasil uji kepraktisan oleh siswa kelas VI SDN 106162 Medan Estate terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Android* terkait aspek materi, media dan bahasa memperoleh presentase nilai 89% yang dapat dikatakan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.
3. Berdasarkan rata-rata nilai hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Android* efektif untuk digunakan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa sesudah belajar menggunakan media pembelajaran

Augmented Reality berbasis *Android* tersebut. Hasil *pre-test* yang menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai rata-rata 33,13 dan nilai rata-rata *post-test* dengan rata-rata 87,5 serta hasil uji N-Gain memperoleh skor presentase 80,41 atau 80 dengan kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Android* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa hal yang dapat diimplikasikan dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran salah satunya adalah media *Augmented Reality* berbasis *Android* yang dirancang untuk membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak untuk pemahaman dan struktur suatu model objek, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menciptakan suasana menyenangkan dengan gambar 2D/3D yang ditampilkan pada scan *marker/barcode Augmented Reality*, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan melihat, dan membaca isi materi yang lebih luas dan contoh-contoh pembelajaran di dalam media yang ditampilkan.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, diharapkan mampu mempermudah siswa memahami materi pembelajaran khususnya pada tema 1 subtema 1 sehingga siswa akan terus memiliki semangat dan motivasi belajar yang tinggi.
2. Bagi guru, diharapkan proses pengembangan media *Augmented Reality* berbasis *Android* dapat menjadi pengetahuan baru bagi guru untuk dapat mengupgrade dan mengembangkan media pembelajaran , serta media ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi untuk dapat mengembangkan media *Augmented Reality* berbasis *Android* dalam mataeri pembelajaran yang lainnya.