

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran IPAS topik Pancaindra di kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah telah dilaksanakan dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi materi dengan persentase 84,61% dan validasi media dengan persentase 93%.
2. Hasil dari uji praktikalitas oleh guru dengan persentase 90% termasuk ke dalam kategori sangat praktis.
3. Penggunaan media ini juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa yang terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* 66,6 meningkat dengan rata-rata *post-test* 89,45 dengan nilai *N-Gain* sebesar 70,13% yang menunjukkan kategori cukup efektif.

Dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada topik pancaindra dinilai layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti merekomendasikan pengembangan lebih lanjut agar media ini dapat dimanfaatkan secara lebih luas di berbagai sekolah guna mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian terdapat implikasi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memiliki kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dari hal tersebut terdapat beberapa implikasi yang penting bagi peneliti sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.
2. Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan secara efektif untuk mendukung pembelajaran sehingga materi tidak hanya disampaikan melalui buku, tetapi juga melalui tampilan visual yang lebih interaktif.
3. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan media tersebut, sehingga guru perlu memiliki pemahaman dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

5.3 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebagai pendidik memiliki peran dalam mentransfer ilmu pengetahuan dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan

adanya penelitian ini diharapkan guru dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media berbasis *Augmented Reality* merupakan salah bentuk media yang dapat digunakan karena dapat membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, serta membantu siswa lebih mudah memahami materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Bagi Siswa

Diharapkan kepada siswa untuk selalu aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran baik menggunakan media pembelajaran digital ataupun non-digital sehingga dapat memahami pelajaran yang diberikan. Melalui media *Augmented Reality*, siswa diharapkan memperoleh pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Hasil penelitian masih memiliki kemungkinan dipengaruhi dari beberapa faktor. Oleh karena itu, diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk dapat meneliti secara mendalam untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan dengan sampel yang lebih banyak. Peneliti lain dapat mengembangkan media dengan model pembelajaran media bantu dan materi lain agar efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa semakin optimal.