

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Sesuai hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dijalankan, dapat ditarik simpulan bahwasanya *E-Modul* interaktif berbasis *Augmented Reality* untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 066435 Medan dinyatakan valid, praktis dan efektif dipergunakan pada proses pembelajaran, maka bisa dirumuskan simpulan yaitu:

1. *E-Modul* interaktif berbasis *Augmented Reality* dinyatakan sangat valid.

Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 94,5% dan validasi oleh ahli media sebesar 95,29%, yang keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya produk telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, tampilan, bahasa dan teknis.

2. *E-Modul* interaktif berbasis *Augmented Reality* dinyatakan praktis.

Hasil uji kepraktisan memperoleh skor 69 dari skor maksimal 75 dengan persentase sebesar 92% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya *e-modul* mudah digunakan dan dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran.

3. *E-Modul* interaktif berbasis *Augmented Reality* terbukti efektif dalam

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,7% meningkat menjadi 87,8% pada *posttest* dengan kategori “Sangat Efektif”. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* sebesar 0,75 atau 75%

termasuk dalam kategori “Tinggi” yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media ini terbukti efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

5.2. Implikasi

Hasil penelitian dan pengembangan *E-Modul* interaktif berbasis *Augmented Reality* memberikan implikasi secara teoritis, praktis dan rasional sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya integrasi *Augmented Reality* dalam *e-modul* pembelajaran di sekolah dasar. Temuan bahwa *e-modul* yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna melalui pemanfaatan media digital.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, *e-modul* interaktif berbasis *Augmented Reality* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru sekolah dasar, khususnya pada kelas IV. Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif,

serta mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran. Selain itu, *e-modul* ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran berbasis teknologi yang sejalan dengan tuntutan era digital.

3. Implikasi Rasional

Secara rasional, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi perlu dilakukan secara sistematis melalui tahapan penelitian dan pengembangan agar menghasilkan produk yang teruji kelayakannya. Hasil validitas, kepraktisa dan efektivitas yang tinggi membuktikan bahwa inovasi media pembelajaran yang dirancang sesuai kebutuhan peserta didik dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

5.3. Saran

Sesuai hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dijalankan, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi Sekolah

Media pembelajaran *E-Modul* interaktif berbasis *Augmented Reality* diharapkan dapat menjadi terobosan inovatif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar, sejalan dengan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran *E-Modul* interaktif berbasis *Augmented Reality* dapat disajikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Guru disarankan

untuk memanfaatkan fitur interaktif secara optimal agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik

3. Bagi Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat menggunakan *E-Modul* ini secara mandiri maupun bersama guru agar dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan belajar secara lebih aktif dan interaktif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam menciptakan inovasi media pembelajaran lain yang lebih kreatif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan *E-Modul* berbasis *Augmented Reality* pada materi atau jenjang kelas yang berbeda serta melakukan uji coba dalam skala yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan generalisasi yang lebih kuat.