

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran yang dikembangkan penulis dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 92% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah memenuhi kriteria ketepatan konsep, keselarasan dengan kurikulum, serta penggunaan bahasa dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar. Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media memperoleh skor sebesar 93,3% yang juga berada pada kategori “sangat layak”. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek teknis, meliputi kemudahan penggunaan, desain penyajian materi, dukungan terhadap interaksi dan kolaborasi, serta pemanfaatan unsur visual dan audio yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Secara keseluruhan, media yang dikembangkan mampu menyajikan materi secara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami sehingga dapat berfungsi sebagai sarana pendukung yang efektif dalam proses pembelajaran IPAS.

Dari sisi kepraktisan, penggunaan aplikasi *Quivervision* yang berbasis pendekatan interdisipliner *art and science* juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Penilaian dari praktisi, yaitu guru kelas III, memperoleh skor sebesar 93% yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga mudah digunakan oleh guru serta dapat diterapkan secara fleksibel dalam berbagai

kondisi pembelajaran, baik secara individu maupun secara klasikal. Selain itu, hasil angket respon siswa yang mencapai 96,42% semakin memperkuat tingkat kepraktisan media tersebut. Siswa merasa bahwa penggunaan media membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa, tetapi juga memudahkan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas.

Ditinjau dari aspek keefektifan, penggunaan media interaktif ini terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai pre-test dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil perhitungan n-gain score, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,841 atau setara dengan 84,07% yang berada pada kategori “cukup efektif”. Meskipun belum mencapai tingkat efektivitas yang sangat tinggi, hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah cukup berhasil dalam membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi *Quivervision* berbasis pendekatan interdisipliner *art and science* dapat menjadi salah satu faktor yang memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran yang menuntut pemahaman konsep sains dan sosial seperti pada mata pelajaran IPAS.

5.2 Saran

Melalui penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan, selanjutnya peneliti mengusulkan beberapa saran, diantaranya:

1. Bagi Guru

Dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Siklus Hidup Tumbuhan (Vegetatif), guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR) yang didukung oleh aplikasi *Quivervision* dengan pendekatan interdisipliner *art and science*. Media ini dapat dijadikan sebagai salah satu panduan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Oleh sebab itu, guru dianjurkan untuk mengintegrasikan media berbasis teknologi sebagai sumber belajar dalam setiap kegiatan pembelajaran guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran berupa aplikasi *Quivervision* berbasis pendekatan interdisipliner *art and science* pada materi Siklus Hidup Tumbuhan (Vegetatif) dirancang untuk menunjang kebutuhan belajar siswa. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media tersebut secara optimal agar pemahaman terhadap materi pembelajaran dapat meningkat secara maksimal.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran pada materi Siklus Hidup Tumbuhan (Vegetatif) yang didukung aplikasi *Quivervision* berbasis pendekatan *art and science* bertujuan untuk mempermudah penyediaan media pembelajaran berbasis teknologi AR bagi guru dan siswa. Hal ini selaras dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, sehingga sekolah

diharapkan dapat mendukung penggunaan media inovatif dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Melalui pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quivervision* dengan pendekatan interdisipliner *art and science*, peneliti dapat memperoleh pengalaman serta wawasan baru dalam merancang dan mengimplementasikan materi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.