

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi Siklus Hidup Hewan di kelas III SD Negeri 060954 Medan telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan dalam model ADDIE. Berikut kesimpulan yang didapatkan berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan:

1. Uji kelayakan media dilaksanakan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi yang didapatkan dari ahli materi memperoleh skor sebesar 52 dengan persentase 94% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Valid” tanpa adanya revisi. Selanjutnya, hasil validasi yang didapatkan dari ahli media memperoleh skor sebesar 63 dengan persentase 97% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Valid” dengan beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media. Berdasarkan hasil tersebut, media yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid/layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Uji kepraktisan media diperoleh melalui respons guru dan siswa. Hasil penilaian praktikalitas media berdasarkan respons guru memperoleh skor 57 dengan persentase 95% yang tergolong dalam kriteria “Sangat Praktis”. Adapun hasil penilaian praktikalitas media berdasarkan respons 23 siswa memperoleh total skor sebesar 1084 dengan persentase 94% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Praktis”. Secara keseluruhan, rata-rata persentase praktikalitas media yang diperoleh berdasarkan respons guru dan siswa adalah sebesar 94%. Berdasarkan

hasil tersebut, media yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan oleh siswa dan guru.

3. Uji efektivitas media dilakukan dengan membagikan tes berupa *pretest* dan *posttest* kepada 23 siswa. Nilai rata-rata *pretest* siswa didapatkan sebesar 55 dan nilai rata-rata *posttest* siswa meningkat menjadi 85. Seluruh siswa mengalami peningkatan pada nilai *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran IPAS pada materi Siklus Hidup Hewan yang menggunakan media berbasis AR. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji N-gain, didapatkan nilai N-gain score sebesar 0,6783 yang berada pada kategori sedang. Selanjutnya, berdasarkan kriteria tingkat keefektifan, diperoleh nilai N-gain sebesar 67,83% yang termasuk dalam kategori “Cukup Efektif”. Berdasarkan hasil tersebut, media yang dikembangkan dinyatakan cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi Siklus Hidup Hewan.

## 5.2 Implikasi

Adapun implikasi yang didapatkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, di antaranya:

### 1. Implikasi Praktis

Media yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif bagi guru untuk menciptakan cara yang lebih inovatif dalam menjelaskan materi secara lebih konkret, interaktif, dan menarik. Media pembelajaran berbasis AR juga menjadi media yang efektif untuk membantu siswa memahami tahapan siklus hidup hewan. Selain itu, media ini dapat

dimanfaatkan guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

## 2. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran yang inovatif, seperti media berbasis *Augmented Reality* yang dapat mendukung proses belajar dengan lebih praktis dan efektif. Oleh karena itu, temuan ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya yang lebih kreatif dan menarik.

## 5.3 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka terdapat beberapa saran yang diusulkan, di antaranya:

### 1. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh siswa sebaik mungkin untuk mewujudkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

### 2. Bagi Guru

Media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai inovasi dalam pengajaran untuk mempermudah penyampaian materi IPAS, khususnya pada materi Siklus Hidup Hewan dengan pendekatan yang lebih visual dan inovatif.

### 3. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi masukan bagi guru dan kepala sekolah SD Negeri 060954 Medan untuk meningkatkan kompetensi penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam kegiatan belajar.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat memperoleh wawasan terkait pengembangan media berbasis *Augmented Reality* dan dapat dijadikan referensi, bahan pertimbangan, atau masukan untuk penelitian selanjutnya. Peneliti selanjutnya juga perlu menggunakan materi yang berbeda dan melibatkan sampel yang lebih luas untuk memperoleh hasil yang lebih menyeluruh.