

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan penelitian yang dilakukan terhadap pengembangan media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Belajar Berwirausaha pada bab 4 di kelas V SDN 060913, maka dapat ditarik Kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Uji validitas media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* dilakukan melalui validasi dari para ahli di bidangnya, yakni ahli materi dan ahli media. Media telah memperoleh hasil Sangat Layak dari validator media dengan hasil penilaian yaitu 82%. Begitu pula dengan penilaian materi oleh validator materi yang memperoleh penilaian yaitu 89% yang juga termasuk dalam kategori Sangat Layak. Media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* ini masuk dalam kategori Sangat Layak dengan persentase hasil akhir 86%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Uji praktikalitas media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* dilakukan melalui angket respon yang diberikan kepada guru dan juga siswa. Penilaian guru terhadap media memperoleh hasil penilaian yaitu 84% dengan kategori Sangat Praktis. Disamping itu, hasil respon siswa memperoleh hasil penilaian yaitu sebesar 90% dengan kategori Sangat Praktis. Oleh karena itu, media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* tergolong “Sangat Praktis”

digunakan sebagai media pembelajaran dengan hasil akhir 87%.

3. Uji efektivitas media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* dinilai melalui capaian hasil belajar siswa yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Sebelum menggunakan produk media, dilakukan *pretest* terlebih dahulu. Nilai hasil efektivitas yang diperoleh adalah 51,90% yang menunjukkan pencapaian “Tidak Efektif”. Setelah digunakannya produk dalam proses pembelajaran, dilakukan *posttest* yang memperoleh hasil sebesar 86,90% yang masuk kedalam kategori “Sangat Efektif”. Oleh karena itu, media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2 Saran

Penelitian pengembangan media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN 060913 Medan Tembung telah selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penggunaan media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Belajar Berwirausaha diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif pada kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Belajar Berwirausaha,

diharapkan siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam belajar. Melalui media ini, siswa dapat memahami materi secara lebih menarik, lebih mudah dalam memahami materi, serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberi dukungan dan bantuan kepada guru dalam upaya meningkatkan kemampuan serta kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Belajar Berwirausaha diharapkan dapat meningkatkan acuan dan motivasi sehingga dapat menerapkan media pembelajaran yang baik dan menarik sebagai guru nantinya

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Belajar Berwirausaha diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media inovatif.