

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan penelitian yang dilaksanakan terhadap pengembangan media pembelajaran menggunakan *augmented reality* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerita rakyat pada kelas IV SD Negeri 104202 Bandar Setia maka bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Uji kelayakan dari media pembelajaran mendapatkan persentase oleh ahli materi 86,6% dengan kategori “Sangat Layak” dan persentase oleh ahli media 80% dengan kategori “Layak”. Sehingga media pembelajaran berbasis *augmented reality* sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran.
2. Uji kepraktisan diperoleh dari penilaian oleh praktisi pendidikan yaitu guru kelas IV Ibu Nurhamidah Siregar, S.Pd dengan mendapatkan persentase 91,76% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sehingga media pembelajaran berbasis *augmented reality* praktis untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan dan diterapkan. Ditunjukkan bahwa rata-rata bahwa nilai *pre test* siswa adalah 52,11% dan *posttest* 81,92%. Sehingga media pembelajaran berbasis *augmented reality* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

## 5.2 Saran

Penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerita rakyat kelas IV SD Negeri 104202 Bandar Setia, telah selesai. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut:

### 1. Bagi guru

Media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru diharapkan dapat menggunakan media secara maksimal pada saat proses pembelajaran, baik sekarang ataupun berikutnya.

### 2. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *augmented reality* diharapkan siswa lebih termotivasi dan antusias untuk belajar lebih meningkat. Jadi melalui media ini diharapkan siswa dapat memahami pelajaran dengan cara yang menarik, mendalam, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

### 3. Bagi sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung guru dalam meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan metode pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

### 4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan media ini menjadi referensi untuk mengembangkan kembali media pembelajaran berbasis *augmented reality* lebih baik lagi.