

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dengan judul pengembangan media pengembangan media interaktif *Flash Card Augmented Reality* materi tata surya pada mata pelajaran IPAS kelas VI SDN Jiwan 01 terdapat beberapa kesimpulan yang diambil di antaranya yaitu:

1. Media pembelajaran *flash card augmented reality* pada pembelajaran IPAS ini dibuat berdasarkan langkah-langkah pengembangan Model ADDIE terdiri dari lima tahap: analyze, design development, implementation, evaluation. Pada tahap analisis, kebutuhan siswa diidentifikasi untuk memahami apa yang diperlukan agar pembelajaran lebih inovatif. Selanjutnya, pada tahap desain, struktur dan instrumen pengembangan media disusun dengan cermat untuk memastikan semua elemen sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan media itu sendiri, desain gambar *flash card*, desain objek 3D *Augmented Reality* untuk membentuk media pembelajaran *flash card augmented reality* yang siap digunakan. Sementara tahap implementasi adalah penerapan media yang telah dikembangkan di lingkungan pembelajaran nyata, memastikan bahwa semua elemen berfungsi dengan baik. Terakhir tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kinerja media, baik dari segi efektivitas maupun efisiensi, seklaigus menjadi dasar perbaikan de depannya. *Flash card augmented reality* yang

dikembangkan ini memuat materi tata surya gambar planet, pertanyaan pemantik, *barcode Augmented Reality* yang dapat di *scan* serta karakteristik setiap planet, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

2. Kelayakan media *flash card augmented reality* dinilai melalui validasi oleh para ahli serta melalui angket respons dari guru dan siswa. Kevalidan media dalam mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD diperoleh dari hasil penilaian dua ahli, yakni ahli materi dengan skor 90%, dan ahli media sebesar 95%. Rata-rata dari kedua penilaian tersebut menghasilkan persentase sebesar 92.5%, yang dikategorikan sangat layak. Selain itu, tingkat kelayakan juga diperkuat oleh hasil angket siswa dengan persentase 96% dan angket guru dengan persentase 98%, yang keduanya menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Keterbatasan Produk

Media *Flash Card Augmented Reality* materi tata surya pada mata pelajaran IPAS kelas VI SDN Jiwan 01 ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

1. Produk ini dikembangkan oleh peneliti untuk membantu siswa dalam mata pelajaran IPAS dengan satu materi yaitu tata surya dan belum mencakup materi lain pada pelajaran IPAS.
2. Produk yang dihasilkan hanya berfokus pada pengembangan media interaktif *flash card augmented reality* pada mata pelajaran IPAS kelas VI SDN Jiwan 01.

3. Peneliti melibatkan subjek penelitian sejumlah 20 siswa.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Media *Flash Card Augmented Reality* materi tata surya pada mata pelajaran IPAS kelas VI SDN Jiwan 01 maka beberapa implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Media *flash card augmented reality* dapat menjadi salah satu referensi tambahan guna merancang media pembelajaran secara bervariasi serta inovatif bagi guru dalam menerapkan di kelas.
2. Media *flash card augmented reality* nantinya dapat membantu memudahkan siswa ketika pemahaman materi pembelajaran pada terutama tentang materi tata surya.

D. Saran

Peneliti memberikan beberapa saran untuk pengembangan dan pemanfaatan media ini ke depannya sebagai berikut:

- a. Bagi guru

Media pembelajaran berupa *flash card* berbasis *Augmented Reality* ini diharapkan bisa menjadi salah satu pilihan menarik dalam menyampaikan materi IPAS, khususnya tentang tata surya. Media ini membantu guru menjelaskan konsep abstrak secara lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, tampilannya yang interaktif dan berbasis teknologi dapat membuat suasana belajar jadi lebih hidup dan menyenangkan. Guru juga bisa memanfaatkan media ini untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan tertarik belajar.

b. Bagi sekolah

Media ini dapat menjadi tambahan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan memanfaatkan *smartphone* yang sudah banyak dimiliki siswa, sekolah bisa memperkaya metode pembelajaran tanpa perlu biaya besar. Harapannya, media seperti ini bisa mendorong terciptanya suasana belajar yang kreatif dalam mengembangkan solusi teknologi, sekaligus mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital saat ini.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi dasar atau referensi untuk pengembangan media pembelajaran sejenis di masa mendatang. Peneliti selanjutnya dapat mencoba menerapkan media *flash card augmented reality* ini pada mata pelajaran lain atau materi berbeda yang juga membutuhkan visualisasi. Selain itu, pengembangan dari sisi tampilan, animasi, atau narasi bisa menjadi fokus lanjutan agar media ini semakin menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di berbagai jenjang.