

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* dilaksanakan dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Tahap analisis dilaksanakan guna menganalisis kebutuhan media siswa dan guru melalui penyebaran angket, analisis lingkungan belajar dilakukan melalui observasi pada saat pembelajaran dan wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas V serta analisis materi dengan menganalisis capaian dan tujuan pembelajaran terkait materi keanekaragaman hayati. Pada tahap desain dilakukan mulai dari mendesain produk dengan menestukan aplikasi pembuat media, menyusun materi pembelajaran, menyiapkan sumber belajar, menyusun isi media, dan membuat *flowchart*. Pada tahap pengembangan dilakukan kegiatan dengan mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* sampai uji validasi oleh ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan angket validasi yang diperoleh kriteria sangat layak serta dilakukan kegiatan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan dengan angket yang diperoleh kriteria sangat layak Tahap implementasi dilakukan pelaksanaan

implementasi produk untuk mengetahui kepraktisan media melalui angket respon siswa dan guru kelas yang menunjukkan kriteria sangat layak. Tahap terakhir yaitu evaluasi Tahap evaluasi terdiri dari revisi akhir media setelah diimplementasikan kepada pengguna.

2. Kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi keanekaragaman hayati kelas V di SDN Jiwan 02 dapat dilihat dari hasil validasi ahli dan uji coba yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* masuk pada kriteria "sangat layak". Hasil presentase gabungan yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi diperoleh kriteria "sangat layak". Hasil penilaian uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan diperoleh kriteria "sangat layak". Hasil angket respon guru dan angket respon siswa kelas VI diperoleh kriteria "sangat praktis" dengan tanpa perbaikan. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan respon pengguna, bisa diketahui bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* sangat layak dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPAS khususnya materi keanekaragaman hayati untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* sangat layak dan sangat praktis bisa menciptakan pembelajaran yang efektif dan meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Penyajian game dan soal evaluasi secara interaktif pada media

pembelajaran *Augmented Reality* juga mampu menaikkan semangat siswa untuk menyelesaikan permainan dan mengerjakan soal evaluasi.

B. Keterbatasan Produk

Produk yang telah dikembangkan peneliti juga memiliki keterbatasan sebagai berikut.

1. Penggunaan media masih bergantung pada perangkat digital seperti smartphone, laptop, atau tablet yang memiliki spesifikasi tertentu. Tidak semua perangkat siswa memiliki kemampuan yang sama dalam menjalankan fitur *Augmented Reality* secara optimal, sehingga dalam beberapa kondisi dapat memengaruhi kelancaran akses media.
2. Kondisi koneksi internet dan fasilitas pendukung di sekolah juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas seperti Wi-Fi, LCD proyektor, dan perangkat *Chromebook*, penggunaannya masih belum merata dan terkadang harus bergantian, sehingga dapat memengaruhi efektivitas penggunaan media secara serentak dalam kelas.
3. Media pembelajaran *Augmented Reality* masih difokuskan pada materi keanekaragaman hayati kelas V SD sesuai Kurikulum Merdeka fase C.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal pada materi keanekaragaman hayati juga memiliki implikasi sebagai berikut.

1. Peneliti mengharapkan produk media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal bisa memberikan manfaat untuk mengatasi kesulitan siswa memahami materi pembelajaran.
2. Peneliti mengharapkan produk media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa.
3. Produk media pembelajaran *Augmented Reality* bisa digunakan guru sebagai solusi media pembelajaran alternatif saat menyampaikan materi pembelajaran.
4. Produk media pembelajaran *Augmented Reality* bisa dipergunakan siswa untuk belajar mandiri di kelas ataupun di rumah

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi keanekaragaman hayati kelas V SD, peneliti juga memberikan saran untuk produk ini sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat meningkatkan pemanfaatan fasilitas teknologi yang sudah tersedia seperti LCD, Chromebook, tablet, dan internet agar dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital seperti *Augmented Reality* secara optimal.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk lebih mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan tidak hanya bergantung pada metode ceramah. Guru juga diharapkan dapat memanfaatkan media *Augmented Reality*

sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

3. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini secara aktif baik di sekolah maupun di rumah untuk mendukung pemahaman mandiri pada materi keanekaragaman hayati. Siswa juga disarankan memanfaatkan fitur game dan soal evaluasi yang tersedia sebagai sarana latihan pemahaman materi secara berulang, tanpa mengabaikan bagian materi inti yang disajikan dalam media.

4. Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal dengan materi IPAS yang berbeda atau memperluas cakupan kearifan lokal dari daerah lain di Indonesia. Peneliti lain juga disarankan menggunakan desain penelitian eksperimen dengan kelompok kontrol untuk menguji efektivitas media secara lebih kuat, melibatkan jumlah subjek dan sekolah yang lebih banyak dan beragam agar hasil penelitian lebih dapat digeneralisasikan, serta mengembangkan platform yang lebih terintegrasi sehingga pengguna tidak perlu berpindah antaraplikasi saat mengakses konten *Augmented Reality*.