

**PENGEMBANGAN LAMI BERBASIS AR UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI DIGITAL SISWA PADA MATERI LAPISAN BUMI
KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH :

RARA PRAMESTHI WANDANSARI

NIM. 2202101002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI MADIUN**

2026

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa meningkatkan literasi digital dilakukan melalui tahapan sistematis model ADDIE, yaitu analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Produk media Augmented Reality (AR) dikembangkan sebagai solusi inovatif yang mengintegrasikan materi Lapisan Bumi dengan prinsip literasi digital. Produk-produk ini dimungkinkan dengan memanfaatkan program Assemblr Edu. Setelah meninjau materi yang dibahas dalam bab IV dan V, sampai pada temuan-temuan berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi : analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Media yang dikembangkan memuat visualisasi 3D mengenai lapisan bumi yang disajikan secara interaktif melalui aplikasi *Assemblr Edu* sehingga mampu mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.
2. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa materi pembelajaran berbasis AR yang dibuat memenuhi persyaratan kualifikasi. Sebanyak tiga validasi telah dilakukan; satu oleh ahli bahasa menghasilkan peringkat "Sangat Layak" sebesar 81,82%; yang

kedua oleh ahli media menghasilkan peringkat "Layak" sebesar 78%; dan yang ketiga oleh ahli materi menghasilkan nilai 92%. Dengan skor validasi rata-rata 83,94%, materi yang dibuat dianggap sangat layak untuk tujuan pendidikan.

3. Penelitian ini memberikan bukti bahwa materi pendidikan berbasis AR dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Lapisan Bumi dengan memfasilitasi akses, pemahaman, dan penggunaan digital yang lebih luas.
4. Media pembelajaran dengan media augmented reality berbasis literasi digital pada materi Lapisan Bumi dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS untuk siswa sekolah dasar.

B. Keterbatasan produk

Masih ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan saat melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang menggunakan augmented reality (AR). Pertama, media augmented reality memerlukan jaringan internet yang stabil. Kedua, materi pendidikan hanya tersedia di smartphone dan tablet yang mendukung augmented reality (AR). Ketiga, penggunaan marker AR sangat bergantung pada pencahayaan dan sudut kamera, sehingga penggunaannya kurang maksimal dilingkungan yang tidak mendukung. Selain itu, belum semua guru terbiasa menggunakan teknologi berbasis AR sehingga dibutuhkan pelatihan lebih lanjut.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Untuk meningkatkan literasi digital siswa, para peneliti menguji media berbasis realitas tertambah (AR) tentang lapisan-lapisan Bumi dengan siswa kelas lima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Dengan menggabungkan bentuk-bentuk media ini ke dalam kelas, para pengajar dapat lebih melibatkan siswa mereka, meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk belajar, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pengajaran yang mereka berikan. Lebih lanjut, penelitian ini menambah pengetahuan teoritis tentang topik penggunaan media AR untuk membantu siswa lebih memahami lapisan-lapisan Bumi dengan membuat ide-ide yang sebelumnya abstrak menjadi lebih nyata.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran augmented reality (AR) berbantuan assemblr edu pada materi lapisan bumi, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Disarankan untuk melengkapi pengajaran di kelas tradisional dengan alat pembelajaran berbasis AR untuk mata pelajaran yang mendapat manfaat dari representasi visual. Selain itu, para pendidik membutuhkan pengembangan profesional dalam integrasi teknologi digital agar mereka dapat lebih baik memenuhi kebutuhan siswa mereka melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis, kolaboratif, dan personal.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media *augmented reality* sebagai sarana belajar di rumah maupun di sekolah. Melalui penggunaan media ini, peserta didik dapat memahami materi lapisan bumi serta untuk meningkatkan kemampuan literasi digital.

3. Bagi Sekolah

Sekolah adalah untuk menyediakan sumber daya yang diperlukan untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi, termasuk komputer, internet yang stabil, dan kesempatan pengembangan profesional bagi para pendidik untuk mempelajari cara memanfaatkan alat pembelajaran digital secara efektif di kelas.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk mendapatkan hasil yang umum, peneliti disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) pada berbagai subjek, mata pelajaran dan tingkat pendidikan. Peneliti juga disarankan untuk menguji produk pada skala yang lebih besar.

Selain itu, pengembang media juga dapat membuat konten yang lebih interaktif dan melihat bagaimana penggunaan AR berdampak pada hal-hal seperti, motivasi siswa untuk belajar, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah.

