

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality Book* pada materi pengenalan hewan laut berdasarkan letak kedalamannya untuk melatih kemampuan berpikir sistem pada siswa kelas IV SD, diperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality Book* untuk melatih kemampuan berpikir sistem pada siswa kelas IV SD ini terdiri dari tahap identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, hingga desain dan pengembangan. Hasil identifikasi masalah sebelumnya ditemukan bahwa masih terdapat beberapa peserta didik yang masih belum bisa membedakan bentuk morfologi hewan laut, tempat hidup hewan laut berdasarkan zonanya dan cara melestarikan hewan laut. Hasil identifikasi masalah tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Cinunuk 05 Tahap kedua yaitu mendeskripsikan tujuan berdasarkan hasil temuan permasalahan pada tahap sebelumnya. Tahap ketiga yaitu tahap desain dan pengembangan, dalam tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran *Augmented Reality Book* dengan membuat Garis Besar Program Media (GBPM), *flowchart*, *storyboard*, RPP, Mendesain asset- aset aplikasi pada canva, mencari gambar 3 Dimensi melalui skatchfab, mencari audio suara hewan, membuat AR melalui Web AR yang outputnya QR Code untuk di *scan*, mengnduh logo gdrive, button kamera, logo youtube serta button home melalui *google image* dan langkah-langkah pembuatan aplikasi “kehidupan di dalam laut”. Setelah membuat aplikasi memasukkan QR Code ke dalam buku AR.
2. Penilaian kelayakan media pembelajaran *Augmented Reality Book* pada materi pengenalan hewan laut berdasarkan letak kedalamannya untuk melatih berpikir sistem siswa kelas IV SD berdasarkan hasil uji aiken V

Nurhayati Lubis, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BOOK PADA MATERI PENGENALAN HEWAN LAUT BERDASARKAN LETAK KEDALAMANNYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SISTEM SISWA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ke dalam kategori tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa media layak digunakan dan respon pengguna terhadap media pembelajaran *Augmented Reality Book* sudah mendapatkan respons yang baik dan positif. Guru memberikan pendapatnya mengenai media pembelajaran book augmented reality yaitu media pembelajaran ini telah sesuai dengan karakteristik siswa sehingga siswa tertarik dan dapat mudah memahami. Respons peserta didik terhadap media *Augmented Reality Book* yaitu mereka sangat antusias dalam mencoba media Augmented Reality dikarenakan media ini memiliki tampilan yang menarik dan dapat membantu peserta didik dalam belajar membaca permulaan. Media pembelajaran ini juga mudah digunakan oleh peserta didik dan peserta didik dapat memahami materi, hal itu terbukti dari penilaian pada angket respon yaitu peserta didik memberikan nilai yang bagus. Terdapat soal atau pertanyaan dalam media pembelajaran ini yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi pada media.

3. Peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran *Augmented Reality Book* setelah dilakukannya implementasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam mengenai pengenalan hewan laut berdasarkan letak kedalamannya di kelas IV SD menunjukkan bahwa nilai peserta didik dari membedakan morfologi hewan laut dan letak kedalamannya sebelumnya ketika belajar bersama guru tanpa adanya media pembelajaran *Augmented Reality Book* masih memperoleh nilai yang kurang baik sedangkan nilai setelah diterapkan media pembelajaran book augmented reality nilai siswa memperoleh nilai di atas rata-rata.

4.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality Book* pada materi pengenalan hewan laut sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *Augmented Reality Book* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diaplikasikan secara nyata dalam pembelajaran sehingga dapat menambah daya tarik siswa terhadap materi pengenalan hewan laut sehingga media ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam penambahan

Nurhayati Lubis, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BOOK PADA MATERI PENGENALAN HEWAN LAUT BERDASARKAN LETAK KEDALAMANNYA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SISTEM SISWA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

variasi media pembelajaran.

2. Media *Augmented Reality Book* diterapkan di kelas IV dan mendapatkan hasil respon yang baik serta dalam pengimplementasiannya media *Augmented Reality Book* dapat membuat siswa memiliki nilai di atas rata-rata melalui hasil pretest posttest dan dapat melatih kemampuan berpikir sistem siswa terutama dalam aspek pengenalan komponen dalam sistem.

5.3 Rekomendasi

Media pembelajaran *Augmented Reality Book* dapat dijadikan sebagai alternatif pada pembelajaran pengenalan hewan laut yang mudah digunakan dan juga menarik sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Rekomendasi yang dapat diberikan peneliti yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut.

1. Kepada guru atau pihak-pihak praktisi pendidikan, media *Augmented Reality Book* dalam membantu pembelajaran
2. Kepada siswa kelas IV SD, media *Augmented Reality Book* dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran pengenalan hewan laut untuk melatih berpikir sistem siswa kelas IV SD.
3. Kepada peneliti, merancang media *Augmented Reality book* dapat melatih kemampuan untuk mengembangkan media dan mengajar dalam kelas namun dalam perancangan media pembelajaran lebih baik dengan menggunakan bantuan aplikasi unity karena aplikasi unity lebih menarik dan untuk mengscam objeknya bisa langsung digunakan dalam aplikasi.
4. Kepada sekolah, menambah variasi pembelajaran berbasis teknologi terkhusus mata pelajaran IPA pada materi pengenalan hewan laut berdasarkan letak kedalamannya.