

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil penelitian penerapan EMARKS untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran EMARKS dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi ahli media dan konten dengan masing-masing besar persentasenya adalah 75% dan 77%.
2. Media pembelajaran EMARKS merupakan media pembelajaran yang dikategorikan independen dengan rata-rata tingkat keterbacaan sebesar 84%.
3. Media pembelajaran EMARKS dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan kenaikan sebesar 0,42 dengan kategori sedang.
4. Media pembelajaran EMARKS dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dengan persentase dari 45% menjadi 68%.
5. Media pembelajaran EMARKS dinyatakan efektif berdasarkan hasil angket respon peserta didik dengan persentase rata-rata sebesar 96%, serta respon angket guru dengan persentase rata-rata sebesar 96%.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, maka implikasi yang diberikan adalah sebagai berikut.

5.2.1 Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah EMARKS dapat digunakan sebagai media pembelajaran peserta didik dengan mempertimbangkan ketertarikan, kemudahan, dan keluasan materi belajar peserta didik. Selain

itu juga dapat menambah wawasan bagi guru dalam menggunakan kemajuan teknologi untuk pembelajaran.

5.2.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis dari penelitian ini EMARKS dapat memudahkan dalam penyampaian materi. Pemanfaatan media pembelajaran EMARKS kegiatan belajar dapat memberikan kemudahan akses bagi peserta didik dan guru. Sehingga peserta didik dapat belajar dengan visualisasi yang tepat di mana pun dan kapan pun.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ada beberapa hal yang direkomendasikan untuk perbaikan penelitian selanjutnya. Berikut rekomendasi yang sebaniknya dilakukan.

1. Sebaiknya dalam membuat AR dengan menggunakan *Assemblr studio*, pastikan tidak terlalu banyak adegan dan objek yang digunakan didalamnya untuk menghindari *loading* yang lama.
2. Pastikan *smartphone* yang digunakan sesuai dengan spesifikasi tertentu untuk mengakses AR. Selain itu, baterai *smartphone* lebih baik terisi penuh dan koneksi internet yang kencang.
3. Jika AR yang dibuat ingin lebih banyak variasi gerak, sebaiknya menggunakan aplikasi pembuatan AR yang lain seperti *unity*, dan *adobe AR*. Namun jika menggunakan kedua aplikasi ini, perlu menyiapkan memori yang besar karena hasilnya berbentuk aplikasi.

Tetri Sabrina, 2023

*PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN AUGMENTED REALITY PADA MATERI SUHU DAN KALOR (EMARKS)
TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI INTRINSIK PESERTA DIDIK*

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