

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu penelitian desain dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* merupakan kumpulan media yang berupa visual dan audiovisual yang dikemas dalam bentuk aplikasi. Pengembangan media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Unity* dengan dibantu aplikasi lain yaitu *figma* dan *blender* untuk kebutuhan pengembangannya. media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* dikemas sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning*.
2. Kelayakan validasi produk media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* dilakukan validasi kepada ahli materi, dan ahli media, yang merupakan Dosen Universitas Pendidikan Indonesia. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian tersebut semuanya mendapat nilai dengan interpretasi “Sangat Layak” yang berarti bahwa para ahli sudah setuju bahwa media yang telah dikembangkan sudah sesuai dengan kriteria dari pertanyaan yang telah diberikan.
3. Pemahaman siswa kelas III pada materi sifat-sifat bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* melibatkan siswa berjumlah 21 orang siswa sebagai partisipan penelitian. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa Pada akhir proses pembelajaran, siswa diberikan lembar evaluasi sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa yang berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal. Adapun hasil rekapitulasi rata-rata nilai siswa memperoleh nilai dengan interpretasi “Sangat Baik”.
4. Respon siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* pada materi kegiatan ekonomi kelas III sekolah

Rifqi Taufiqul Hakim, 2024

**RANCANG BANGUN APLIKASI UNITY DALAM BENTUK
AUGMENTED REALITY PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS III SD**

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

dasar dengan diberikan angket untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* kemudian dihitung dengan menggunakan skoring skala guttman sedangkan untuk respon siswa menggunakan skoring skala likert. Adapun hasil respon guru yaitu memberikan skala penilaian “Ya” yang berarti sudah setuju bahwa media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran, hasil rekapitulasi respon siswa memperoleh nilai dengan interpretasi “Sangat Layak”.

5.2 Implikasi

Pengembangan media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* yang telah dilakukan oleh peneliti yang telah di uji coba pada proses pembelajaran, memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* dapat menciptakan proses pembelajaran yang berpusat kepada siswa pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* dirancang dengan melibatkan siswa dalam penggunaannya sehingga siswa tidak hanya menyimak materi saja tidak seperti pembelajaran konvensional.
2. Media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* membantu siswa dalam memahami materi mengenai sifat-sifat bangun datar.
3. Sajian materi yang terdapat pada media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* disesuaikan dengan permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari sehingga mudah dalam memahami materi.
4. Media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* memperoleh penilaian baik sehingga sangat layak digunakan untuk kelas III berdasarkan penilaian ahli materi, dan ahli media, serta hasil uji coba dalam menggunakan media tersebut yaitu guru dan siswa yang memperoleh respon yang baik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat rekomendasi yang dapat peneliti diberikan yaitu sebagai berikut:

1. Kepada guru, agar dapat menggunakan media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* yang merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan upaya untuk menjadi alternatif media pembelajaran materi sifat-sifat untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan pembelajaran berpusat pada siswa.
2. Kepada siswa, media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* dimanfaatkan untuk mempelajari materi kegiatan ekonomi dengan baik demi tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Kepada peneliti selanjutnya, direkomendasikan pada proses pengembangannya disesuaikan dengan karakteristik siswa dan disesuaikan dengan model pembelajaran yang akan digunakan. Selain itu, direkomendasikan dalam pengembangan media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* menyajikan materi lain yang relevan untuk disajikan pada media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality*.
4. Penelitian ini tidak dilakukan dengan menguji cobakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sehingga diperlukan uji coba media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* dengan mencari tahu peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi *Unity* dalam bentuk *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran.