

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* yang bertujuan untuk menunjang pembelajaran geografi di sekolah, didapatkan simpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran geografi kelas XI SMA Negeri 1 Soreang pada materi mitigasi bencana dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan mengintegrasikan berbagai media interaktif pada media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* dengan memanfaatkan objek 3 dimensi yang menarik, video pembelajaran yang interaktif, dan marker yang mudah dipindai serta terhubung pada web aplikasi yang dipakai, yaitu *Assemblr Edu*.
2. Hasil uji kelayakan pada media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan pada pembelajaran geografi kelas XI SMA Negeri 1 Soreang pada materi mitigasi bencana didapatkan hasil rata-rata sebesar 85,99% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut didapatkan dari rata-rata penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.
3. Respons guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran geografi didapatkan skor sebesar 95% dengan kategori sangat baik/sangat setuju. Respons peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran geografi didapatkan skor rata-rata sebesar 82,09% dengan kategori sangat baik/sangat setuju. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran geografi di sekolah karena lebih menarik perhatian peserta didik untuk belajar geografi dan penggunaannya dapat mudah dipahami.

5.2 Implikasi

Media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* ini layak digunakan karena memiliki implikasi sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sebagai solusi dari permasalahan pada pembelajaran geografi sehingga lebih bervariasi dan penggunaannya dapat digunakan di mana saja serta media yang dikembangkan ini memanfaatkan teknologi digital.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* ini dapat menambah kontribusi dalam pengetahuan ilmiah terutama Pendidikan Geografi. Selain itu, sebagai sumber pengembangan keilmuan dalam Pendidikan Geografi sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* ini dikembangkan agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi mitigasi bencana secara mandiri.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian ini, peneliti dapat memberikan beberapa rekomendasi yang dapat diperhatikan untuk beberapa pihak-pihak terkait sebagai berikut.

1. Dalam proses pengembangan yang telah dilakukan, peneliti mengalami kesulitan dalam memilih objek 3 dimensi yang sesuai dengan materi serta perlu beberapa waktu dalam membuka media tersebut dan memunculkan objek 3D. Oleh karena itu, perlu bantuan aplikasi lain seperti Blender atau Unity dalam membuat objek 3D yang lebih beragam sehingga proses pengembangan menjadi lebih efektif dan efisien dan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang lebih baik. Selain itu, media yang dikembangkan perlu menonjolkan keterampilan geografinya.
2. Dari penilaian yang telah dilakukan oleh para ahli terhadap media yang telah dikembangkan, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya lebih teliti dari segi kualitas kebahasaan yang digunakan, perlu adanya penambahan evaluasi dalam media, dan kualitas audio yang digunakan dalam media yang telah dikembangkan. Media yang dikembangkan perlu memperhatikan akses internet yang digunakan oleh sekolah.

3. Penelitian ini hanya mengukur respons pengguna terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, maka diharapkan untuk penelitian berikutnya agar dapat mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* pada proses pembelajaran. Selain itu, instrumen angket respons yang digunakan oleh guru dan angket respons peserta didik dapat dibedakan sehingga diketahui implementasi kegunaan media dalam proses pembelajaran di sekolah. Serta dapat memperluas pengembangan ini pada materi lain dalam pembelajaran geografi.