

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengembangan LKPD-STEM Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar” dengan menggunakan model EDR yang terdiri dari tahap analisis dan eksplorasi (*analysis and exploration*), desain dan konstruksi (*design and construction*), serta evaluasi dan refleksi (*evaluation and reflection*) maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan LKPD di sekolah dasar masih terbatas, umumnya hanya berisi soal latihan saja. Adapun pemahaman guru terhadap LKPD adalah sebagai alat evaluasi, bukan sebagai bahan ajar guna membantu proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami dan menerapkan konsep materi yang diberikan guru. Berdasarkan kegiatan wawancara dan studi dokumen yang dilakukan di SDN 2 Siluman dan SDN Pahlawan, didapati hasil bahwa LKPD yang digunakan berisi soal, belum dilengkapi komponen lain seperti ringkasan materi, KI atau KD yang dicapai, LKPD yang tersedia pun tidak digunakan setiap hari sebagai bahan ajar yang menuntun proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media juga masih belum variatif dengan hanya menggunakan gambar statis, presentasi, dan video yang ada di internet.
2. Pada rancangan awal LKPD-STEM berbantuan *Augmented Reality* (AR), peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk merancang tampilan LKPD yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Terdapat 2 LKPD, yakni LKPD 1 berjumlah 16 halaman dan LKPD 2 berjumlah 20 halaman. Sementara itu, pembuatan media *Augmented Reality* (AR) dilakukan menggunakan aplikasi atau platform Assemblr Edu untuk menciptakan konten AR 3D yang interaktif sehingga konsep abstrak dapat divisualisasikan secara lebih konkret.

3. Kelayakan LKPD-STEM berbantuan *Augmented Reality* (AR) ditentukan melalui validasi para ahli yaitu ahli STEM, ahli bahan ajar, ahli media digital, dan ahli pedagogik. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan 92,33% dari ahli STEM, 85,11% dari ahli bahan ajar, 92,22% dari ahli media digital, dan 95,87% dari ahli pedagogik. Berdasarkan hal tersebut, produk LKPD-STEM berbantuan *Augmented Reality* (AR) masuk dalam kategori “Sangat Layak” sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.
4. Uji coba produk LKPD-STEM berbantuan *Augmented Reality* (AR) dilaksanakan di dua sekolah dasar yang berada di Kota Tasikmalaya. Uji coba pertama dilaksanakan di kelas IV-B SDN 2 Siluman yang melibatkan 13 orang peserta didik. Adapun guru dan peserta didik menunjukkan respon yang positif melalui pengisian angket respon yang menunjukkan persentase 97,33% dari respon guru, dan 89,05% dari hasil respon peserta didik. Uji coba kedua dilakukan di kelas IV-B SDN Pahlawan yang melibatkan 24 peserta didik dan memperoleh respon yang positif juga, di mana hasil respon guru 100%, dan hasil respon peserta didik 90%.
5. Rancangan akhir produk LKPD-STEM berbantuan *Augmented Reality* (AR) yaitu bahan ajar berupa LKPD yang terintegrasi STEM serta teknologi *Augmented Reality* (AR). Rancangan akhir ini telah melalui tahap validasi ahli dan uji coba lapangan sehingga memenuhi kriteria kelayakan. Produk disusun dengan memperhatikan komponen utama LKPD, syarat kelayakan LKPD, serta tahapan pembelajaran STEM. Rancangan akhir LKPD 1 berjumlah 18 halaman, sedangkan LKPD 2 berjumlah 22 halaman.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan LKPD-STEM berbantuan *Augmented Reality* (AR) ini secara optimal dalam pembelajaran. Guru juga perlu memberikan pendampingan dan penguatan materi secara

konsisten agar pemanfaatan LKPD dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

2. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan LKPD-STEM berbantuan *Augmented Reality* (AR) dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti prangkat gawai, jaringan internet yang memadai, serta pelatihan penggunaan media digital bagi guru.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan LKPD-STEM berbantuan *Augmented Reality* (AR) pada materi dan jenjang kelas yang berbeda untuk memperluas cakupan penelitian. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat dilakukan dengan uji coba secara luas sehingga diperoleh data yang lebih beragam mengenai efektivitas dan kepraktisan produk. Penelitian ini masih terbatas pada pengembangan keterampilan 4C (*creativity, critical thinking, communication, collaboration*), diharapkan penelitian lanjutan dapat mencakup atau menambahkan keterampilan lainnya seperti *character* (karakter) dan *citizenship* (kewarganegaraan).