

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan pada pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa pengguna, hal ini dikarenakan sasaran dari penggunaan media adalah kelas VI sekolah dasar. Maka media pembelajaran dikembangkan dengan semenarik mungkin agar siswa tidak bosan dan dapat memberikan wawasan yang lebih luas. Rancangan media pembelajaran dalam penelitian ini merupakan sebuah aplikasi berbasis *augmented reality* yang terdiri dari menu utama, menu tutorial, menu informasi mengenai aplikasi, menu marker *QR Code*, menu Kamera AR yang terdiri dari system tata surya dan objek planet, serta menu game sebagai evaluasi untuk siswa dalam materi sistem tata surya. Materi pada media pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan secara keseluruhan mendapatkan penilaian dalam kategori “Sangat Layak” oleh para ahli dan pengguna yang terdiri dari guru, siswa, dan orang tua. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil presentase rata-rata penilaian para ahli yaitu sebesar 96,23% dan oleh pengguna yaitu 92,04%. Berdasarkan hasil perolehan data tersebut, media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran IPA untuk siswa kelas VI SD pada materi sistem tata surya.
3. Respon pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *augmented reality* sangat baik. Guru menyebutkan bahwa dengan media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan antusias siswa dalam belajar. Kemudian siswa menyebutkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran belajar lebih mudah dilakukan secara mandiri walaupun pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh. Selain itu orang tua juga menyebutkan bahwa dengan adanya

media pembelajaran mereka terbantu saat pembelajaran di rumah dan orang tua tidak bisa mendampingi anak belajar.

5.2 Implikasi

Implikasi dari media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan antusias belajar siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* baru pertama kali dikembangkan di SDN 1 Lewo Baru.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan membuat siswa mudah memahami materi ajar. Hal ini dikarenakan dalam media pembelajaran materi disajikan beserta objek 3D yang akan membuat siswa lebih mudah membedakan berdasarkan setiap karakteristik masing-masing yang dimiliki objek tersebut.
3. Media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran langsung ataupun selama pembelajaran di rumah bersama guru maupun bersama orang tua.
4. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja dengan mudah.

5.3 Rekomendasi

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan peneliti yang ditujukan kepada semua pihak yang akan berinteraksi maupun sudah berkaitan dengan penelitian kali ini yaitu sebagai berikut.

1. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* sebaiknya didampingi oleh orang-orang yang telah ahli dalam segi media, materi, ataupun pembelajaran.
2. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* perlu memperhatikan pembuatan media dalam segi pencahayaan. Hal ini dikarenakan pencahayaan sangat mempengaruhi penggunaan media pembelajaran.
3. Dalam pembuatan objek tiga dimensi, pengembang juga bisa menggunakan aplikasi lain dalam membuat animasi tiga dimensi seperti Autodesk 3Ds Max.
4. Dalam tahap desain, pengembang bisa menggunakan tipe soal lain sebagai alat evaluasi agar tingkat kesulitannya lebih tinggi.

5. Dalam tahap implementasi, pengembang bisa mengambil data dari beberapa guru pengguna agar hasilnya lebih maksimal dan media dapat digunakan lebih luas di sekolah dasar.
6. Kepada pihak-pihak seperti guru dan praktisi pendidikan untuk menggunakan media pembelajaran IPA berbasis *augmented reality* sebagai salah satu referensi dalam melaksanakan pembelajaran secara langsung ataupun melalui pembelajaran jarak jauh.
7. Kepada peneliti yang hendak melakukan penelitian pada materi IPA di SD kelas VI, media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk digunakan dalam pembelajaran secara langsung dalam penggunaan secara luas.