

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dianalisis dan merujuk kepada pertanyaan penelitian yang ada di rumusan masalah, maka diperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi IPA siklus air di kelas V sekolah dasar ini diawali dengan tahapan identifikasi masalah meliputi masalah yang terjadi dalam pembelajaran daring, studi literatur mengenai *current trend* pengembangan media *augmented reality* di sekolah dasar dan peranannya dalam pendidikan, dilanjutkan dengan identifikasi fasilitas yang digunakan pengguna dan pengembang, karakteristik siswa, pengkajian materi yang disesuaikan dengan rumusan indikator pembelajaran yang mengacu pada kompetensi dasar. Tahap berikutnya adalah mendeskripsikan tujuan berdasarkan hasil temuan permasalahan pada tahap sebelumnya. Dilanjutkan dengan tahap desain dan pengembangan, dalam tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi siklus air dengan menggunakan beberapa *software*, hingga media yang dikembangkan menjadi media nyata yang siap untuk digunakan.
2. Penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi IPA siklus air di kelas V sekolah dasar ini diperoleh dari penilaian para ahli meliputi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran melalui angket validasi. Kelayakan juga diperoleh dari penilaian pengguna yaitu, guru, siswa dan orang tua wali siswa melalui angket respon. Penilaian yang diperoleh secara keseluruhan adalah “Sangat Layak”, dengan persentase yang diperoleh dari para ahli sebesar 91,69% dan persentase yang diperoleh dari para pengguna sebesar 91,66%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi IPA siklus air di kelas V sekolah dasar sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran.
3. Respon pengguna terhadap media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi siklus air atau aplikasi SiAR sangat baik. Guru memberikan

pendapatnya mengenai penerapan aplikasi SiAR dalam pembelajaran, menurut guru animasi yang terdapat pada aplikasi menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Tanggapan siswa mengenai aplikasi SiAR ini adalah menyenangkan, objek dan animasi yang ditampilkan menarik dan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran. Orang tua wali siswa pun memberikan tanggapannya mengenai aplikasi SiAR, yaitu dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa, juga dapat membantu orang tua dalam membimbing anak belajar dari rumah.

5.2 Implikasi

Berikut ini implikasi dari media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini menarik bagi siswa dan memotivasi siswa dalam belajar, hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini hal yang baru bagi siswa.
2. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari, hal ini karena objek ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi dan dibuatkan juga animasi yang sesuai dengan materi yang dipelajari, walaupun objek ditampilkan secara maya namun dalam bentuk, warna dan tekstur diusahakan mirip dengan realitanya.
3. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang berbeda.
4. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini bersifat fleksibel, dapat digunakan kapan pun dan dimana pun, hal ini karena media pembelajaran ini berbentuk aplikasi *smartphone*.
5. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat menambah variasi media berbasis teknologi bagi guru dan bisa digunakan secara daring maupun luring.

5.3 Rekomendasi

Berikut ini rekomendasi peneliti dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality*, yaitu:

1. Untuk membuat objek tiga dimensi, terdapat aplikasi lain yang dapat digunakan, yaitu Cinema 4D.
2. Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality*, hendaknya menambahkan fitur *flash* untuk pencahayaan, karena ketika dalam keadaan kurang pencahayaan proses *scan* kode QR akan terhambat bahkan tidak dapat di *scan*.
3. Penyajian materi dalam aplikasi berbasis *augmented reality* dapat ditambahkan *sound* dalam menjelaskan materi, agar penyampaian materi tidak singkat.
4. Pengembang dapat menggunakan alat evaluasi lain seperti menambah link ke quizziz.
5. Dalam fitur game kuis, sebaiknya menambahkan pemrograman yang dapat menampilkan jawaban benar dan salah setelah siswa selesai mengisi kuis, agar lebih informatif.
6. Dalam media AR Siklus Air dapat ditambahkan tampilan representasi mikroskopik agar pengguna mampu melihat proses siklus air secara detail.
7. Untuk para pendidik, media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini dapat dijadikan variasi media pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung maupun daring.