

BAB V

SIMPULAN, IMPILIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang berupa produk media pembelajaran *Augmented Reality Pocket Book* dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian desain dan pengembangan menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Augmented Reality Pocket Book* dalam pembelajaran IPA di kelas V pada materi ekosistem. Adapun produk tersebut terbagi menjadi dua macam, yaitu aplikasi mobile android berbasis *augmented reality* dan juga buku saku (*pocket book*). Untuk dapat menggunakan media ini, pengguna cukup memindai QR Kode pada buku saku atau mengunjungi halaman https://bit.ly/ARPOOK_EKOSISTEM.
2. Tahapan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk media *augmented reality pocket book* menggunakan model ADDIE. Penelitian dimulai dari proses menganalisis materi pembelajaran, pengguna, dan kebutuhan perangkat, kemudian mendesain media mulai dari membuat GBPM, *Flowchart*, *Storyboard*, RPP, dan kebutuhan visual. Lalu selanjutnya adalah mengembangkan desain tersebut menjadi sebuah produk media dengan membuat *database*, membangun program, dan hasilnya kemudian diterbitkan dengan proses *build* aplikasi serta mencetak buku saku. Setelah itu dilakukan uji kelayakan kepada ahli dan uji coba media pada pengguna.
3. Respon pengguna terhadap media pembelajaran *augmented reality pocket book* meliputi penilaian ahli dan pengguna. Dari tanggapan ahli media pembelajaran *augmented reality pocket book*, terdapat respon positif dari seluruh partisipan serta saran untuk perbaikan media. Adapun penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media memberikan rekapitulasi akhir pada presentase 87,4 %. Berdasarkan akumulasi akhir ini, media pembelajaran *augmented reality pocket book* mendapat respon yang baik dari kedua ahli karena masuk ke dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian yang dilakukan oleh pengguna menunjukkan presentase dari guru yaitu sebesar 88,7% dan penilaian oleh keenam peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 83,3%, dan keduanya masuk ke dalam kategori sangat layak.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian desain dan pengembangan media pembelajaran “*Augmented Reality Pocket Boook*” adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *augmented reality pocket book* hasil pengembangan dapat digunakan dalam pembelajaran tematik kelas V SD.
2. Media pembelajaran *augmented reality pocket book* menarik minat dan perhatian peserta didik untuk belajar materi ekosistem.
3. Media pembelajaran *augmented reality pocket book* dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan penguasaan konsep IPA peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian ini, peneliti menemukan beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti, peneliti selanjutnya, dan pihak-pihak yang ingin mengembangkan media pembelajaran *augmented reality pocket book*, diantaranya:

1. Diharapkan media pembelajaran *augmented reality pocket book* ini dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya jika berminat untuk mengembangkan media ini diharapkan membentuk tim sesuai dengan keahliannya masing-masing. Seperti dalam bidang desain dan pemrograman. Sehingga kualitas media yang dikembangkan bisa lebih maksimal dengan waktu yang lebih efisien.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat memperluas cakupan materi pada media pembelajaran atau dapat dikembangkan juga pada mata pelajaran lain.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menambahkan fitur-fitur yang lebih variatif lagi terutama terkait interaksi dengan *user*.