

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran berbasis *augmented reality* KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia) dapat disimpulkan bahwa :

1. Penelitian desain dan pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *augmented reality* KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia) dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar. Adapun produk ini terbagi menjadi dua macam yakni, aplikasi *mobile android* berbasis *augmented reality* dan buku edisi kenampakan alam. Untuk dapat menggunakan aplikasi ini pengguna dapat mengunjungi halaman <https://bit.ly/APKKENALAN>.
2. Tahapan pengembangan yang dilakukan 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 berbasis *augmented reality* KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia) ini meliputi penilaian ahli dan pengguna. Dari tanggapan ahli media pembelajaran berbasis *augmented reality* KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia) ini terdapat respon positif dari seluruh partisipan serta saran untuk perbaikan media. Adapun penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan rekapitulasi akhir pada presentase 87,54%. Berdasarkan akumulasi akhir ini, media pembelajaran berbasis *augmented reality* KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia) ini 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 100% dan penilaian oleh kelima belas peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 95,58%, dan keduanya masuk ke dalam kategori sangat layak.

5.2 Implikasi

Diharapkan penelitian ini dapat berimplikasi terhadap meningkatnya peran teknologi dalam mempermudah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan minat belajar peserta didik, memberikan proses pembelajaran yang bermakna serta akses yang lebih praktis. Hingga akhirnya media pembelajaran berbasis *augmented reality* KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia) dapat meningkatkan motivasi belajar 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 berbasis *augmented reality* KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia) ini, diantaranya:

1. Diharapkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* KENALAN (Kenampakan Alam Indonesia) ini dapat digunakan secara luas untuk mengetahui dan mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran ini saat proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melanjutkan dan mengembangkan media pembelajaran ini diharapkan membentuk tim ahli dengan tujuan mempercepat proses pengembangan aplikasi.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melanjutkan dan mengembangkan media pembelajaran ini diharapkan untuk memperluas dan mengembangkan aplikasi ini pada mata pelajaran lainnya.
4. Bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk melanjutkan dan mengembangkan media pembelajaran ini diharapkan dapat menambahkan fitur-fitur yang terkait dengan interaksi *user* serta membuat objek 3D sendiri yang lebih bervariasi.

Dini Mega Hikmah, 2022

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI
KENAMPAKAN ALAM DI KELAS V SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu