

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Melalui hasil penelitian rancang bangun media pembelajaran 3D *Augmented Reality* materi organ pernapasan pada manusia untuk melatih keterampilan proses sains di SD yang telah dikembangkan oleh peneliti, maka didapatkanlah kesimpulan dari penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Rancangan dari media pembelajaran 3D *Augmented Reality* materi organ pernapasan pada manusia untuk melatih keterampilan proses sains di SD ini menggunakan metode penelitian desain dan pengembangan atau *Design and Development* (D&D). Ketika akan merancang produk berupa media pembelajaran, tahapan awal yang dilakukan yaitu identifikasi masalah. Pada tahap ini, peneliti studi pendahuluan dengan dilakukannya wawancara pada sekolah. Wawancara dilakukan dengan subjeknya yaitu guru kelas VB SDN 068 Sindanglaya. Setelah melakukan wawancara dengan salah satu guru, didapatkan data dan informasi awal yang akan dijadikan sebagai dasar pada penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran 3D *Augmented Reality*. Setelah mengidentifikasi masalah yang terjadi di lapangan, langkah selanjutnya yaitu dengan mendeskripsikan tujuan. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu dengan menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran 3D *Augmented Reality* untuk melatih keterampilan proses sains peserta didik. Tujuan tersebut dilakukan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dari pembelajaran organ pernapasan pada manusia yang diberikan melalui perantara media pembelajaran 3D *Augmented Reality* serta dapat melatih keterampilan proses sains peserta didik. Selanjutnya yaitu tahap desain dan pengembangan yang dimana pada tahap ini peneliti menyusun GBPM, membuat RPP dan mengembangkan media pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil uji kelayakan media pembelajaran 3D *Augmented Reality* terdapat hasil penilaian dari para ahli. Hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, serta ahli bahasa dapat disimpulkan bahwa menurut dosen ahli, media pembelajaran 3D *Augmented Reality* layak diberikan kepada

peserta didik. Adapun persentase hasil dari penilaian validasi ahli media dengan persentase sebesar 95%, ahli materi dengan persentase sebesar 93,5%, ahli pembelajaran dengan persentase sebesar 92,8% dan ahli bahasa dengan persentase sebesar 89,2%. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran 3D *Augmented Reality* “layak” digunakan dalam pembelajaran untuk melatih keterampilan proses sains di SD.

3. Pada respon guru, peserta didik dan angket observasi KPS yang menggunakan media 3D *Augmented Reality* mendapatkan respon yang baik. Berdasarkan hasil dari respon guru, respon peserta didik dan angket observasi KPS, dapat disimpulkan bahwa menurut hasil respon guru dan peserta didik media pembelajaran 3D *Augmented Reality* “layak” untuk digunakan dalam melatih keterampilan proses sains peserta didik. Adapun persentase hasil dari keseluruhan penilaian respon guru dengan persentase sebesar 94,2%, respon peserta didik sebesar 92,7% dan angket observasi KPS dengan persentase sebesar 91%.
4. Dalam peningkatan yang terjadi akibat penggunaan media pembelajaran 3D *Augmented Reality* materi organ pernapasan pada manusia untuk melatih keterampilan proses sains di SD didapatkanlah hasil berdasarkan uji coba soal *pre-test* dan *post-test* yaitu peserta didik mengalami peningkatan sebesar 0,28%. Melalui *pre-test* dan *post-test*, peserta didik dapat melatih keterampilan proses sainsnya. Indikator keterampilan proses sains tertinggi yang diperoleh peserta didik yaitu merencanakan perobaan dengan skor rata-rata *N-Gain* yaitu 1,00 dan yang terendah pada indikator merencanakan percobaan dengan nilai rata-rata *N-Gain* 0,2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran 3D *Augmented Reality* layak digunakan dalam pembelajaran untuk melatih keterampilan proses sains di SD.

5.2 Implikasi

Implikasi dari rancangan media pembelajaran 3D *Augmented Reality* materi organ pernapasan pada manusia untuk melatih keterampilan proses sains di SD yaitu:

1. Media pembelajaran 3D *Augmented Reality* dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran di sekolah, selain itu media ini juga dapat digunakan di rumah.
2. Media pembelajaran 3D *Augmented Reality* menarik bagi peserta didik sehingga meningkatnya motivasi peserta didik untuk belajar.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran 3D *Augmented Reality* dapat melatih keterampilan proses sains peserta didik.
4. Media pembelajaran 3D *Augmented Reality* ini merupakan media interaktif sehingga peserta didik dapat melihat organ pernapasan manusia secara nyata.

5.3 Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan penelitian rancang bangun media pembelajaran 3D *Augmented Reality* materi organ pernapasan pada manusia untuk melatih keterampilan proses sains di SD yaitu:

1. Kepada guru atau tenaga pendidik yaitu menjadikan media pembelajaran 3D *Augmented Reality* ini menjadi media pembelajaran di sekolah agar peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar.
2. Kepada guru atau tenaga pendidik untuk memperluas media pembelajaran yang digunakan agar nantinya kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak terasa bosan.
3. Kepada peserta didik kelas V SD, media pembelajaran 3D *Augmented Reality* ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk melatih keterampilan proses sains.
4. Kepada peneliti selanjutnya ketika akan merancang media pembelajaran 3D *Augmented Reality* sebaiknya mengolaborasikannya dengan menggunakan media digital seperti *google site* atau *articulate storyline* agar lebih menarik.
5. Kepada peneliti selanjutnya ketika akan merancang media pembelajaran dengan teliti dan matang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di sekolah.