

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan pada Bab IV dapat ditentukan simpulan sebagai berikut:

1. Desain media *augmented reality* berbasis *discovery learning* untuk Fase C dikembangkan dengan memperhatikan sintak atau langkah-langkah yang ada pada model *discovery learning*. Desain media *augmented reality* berbasis *discovery learning* terdiri dari halaman utama, *scene 1* kubus dan *scene 1* balok untuk sintak *stimulation*, *scene 2* kubus dan *scene 3* balok untuk sintak *problem statement*, *scene 3* kubus dan *scene 3* balok untuk sintak *data collection*, *scene 4* kubus dan *scene 4* balok untuk sintak *data processing*, *scene 5* kubus dan *scene 5* balok untuk sintak *verification*, *scene 6* kubus dan *scene 6* balok untuk sintak *generalization*.
2. Hasil pengembangan media *augmented reality* berbasis *discovery learning* disusun menggunakan *assemblr studio*, *canva design*, *youtube*, dan *voice memos*. Desain media *augmented reality* berbasis *discovery learning* yang dikembangkan mengacu pada komponen yang terdapat pada media *augmented reality*. Media *augmented reality* berbasis *discovery learning* yang dikembangkan disusun berdasarkan sintak model *discovery learning*. Adapun temuan dari hasil pengembangan media *augmented reality* berbasis *discovery learning* yang telah divalidasi oleh ahli materi mendapatkan hasil layak digunakan untuk pembelajaran matematika namun terdapat revisi. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi adalah perbaikan pada pertanyaan di *scene 1* kubus dan *scene 2* balok, selain itu perbaikan definisi diagonal ruang dan bidang diagonal. Selanjutnya untuk penilaian ahli media mendapatkan hasil layak digunakan pada pembelajaran matematika namun perlu revisi. Adapun saran yang diberikan ahli media adalah perbaikan pada tampilan, diberi keterangan

untuk setiap komponennya, dan pewarnaan judul. Terakhir untuk penilaian guru Fase C mendapatkan hasil layak digunakan untuk pembelajaran matematika namun perlu revisi. Adapun saran yang diberikan oleh guru Fase C adalah perbaikan tampilan dan pewarnaan judul. Setelah direvisi, media mendapatkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru fase C dengan hasil baik tanpa perbaikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *augmented reality* berbasis *discovery learning* yang dikembangkan layak untuk digunakan pada tahap implementasi di sekolah dasar Fase C.

3. Terdapat peningkatan hasil belajar karakteristik bangun ruang peserta didik Fase C sekolah dasar dengan menggunakan media *augmented reality* berbasis *discovery learning* pada hasil uji coba terbatas. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai hasil belajar peserta didik pada hasil *pretest* dan hasil *posttest*, selain itu pada perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan pada hasil belajar peserta didik dan hasilnya terdapat pada kategori tinggi.

5.2 REKOMENDASI

1. Rekomendasi Pemanfaatan Produk
 - a. Bagi peserta didik media *augmented reality* berbasis *discovery learning* sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu untuk belajar secara mandiri mengenai materi karakteristik bangun ruang
 - b. Bagi guru media *augmented reality* berbasis *discovery learning* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk memberikan pengayaan kepada peserta didik
 - c. Bagi sekolah media *augmented reality* berbasis *discovery learning* dapat digunakan sebagai pelatihan mengenai media pembelajaran digital
2. Saran Pengembangan Lebih Lanjut
 - a. Media *augmented reality* berbasis *discovery learning* perlu pengembangan pada interaksi antar *scene* dan objek agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik

- b. Media *augmented reality* berbasis *discovery learning* perlu menggunakan jaringan yang kuat agar objek yang ada pada media *augmented reality* berbasis *discovery learning* dapat terlihat.
- c. Media *augmented reality* berbasis *discovery learning* perlu pengembangan pada tampilannya agar terlihat lebih interaktif.
- d. Media *augmented reality* berbasis *discovery learning* perlu pengembangan pada medianya agar dapat menumbuhkan literasi digital.
- e. Media *augmented reality* berbasis *discovery learning* akan lebih baik lagi jika menambahkan lebih banyak bangun ruang, agar bisa digunakan untuk semua pembahasan bangun ruang.