

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut;

1. Penelitian ini pengembangan yang dilakukan telah memperoleh hasil berupa produk pengembangan media pembelajaran buku bergambar berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran bahasa jawa materi pandawa lan kurawa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran serta implementasi dilapangan.
2. Uji Kelayakan terhadap media pembelajaran buku bergambar berbasis *augmented reality* memperoleh hasil presentase validator ahli media sebesar 100%, validator ahli materi sebesar 100%, serta validator ahli bahasa sebesar 100% dengan klasifikasi menurut kategori kelayakan media pembelajaran buku bergambar berbasis *augmented reality* pada rentang presentase 81%-100% yang kategori “sangat layak”. Hasil dari para ahli tersebut memperoleh rata-rata nilai yakni 100%. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa materi pada media buku bergambar berbasis *augmented reality* dikembangkan sesuai saran dan layak untuk diterapkan kepada peserta didik kelas IV MI Miftahunnajah Sumberasri Blitar.
3. Uji keefektifan media buku bergambar berbasis *augmented reality* diperoleh dengan menggunakan rumus dalam uji *wolcoxon* yang dimana peserta didik mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* dengan hasil yang diperoleh pada nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa

Ho ditolak dan Ha diterima dengan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat efektif. Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan *N-Gain score* dengan perolehan rata-rata skor pada *pretest* sebesar 49,8 sedangkan pada *posttest* sebesar 86,9, sehingga mengalami peningkatan rata-rata sebanyak 37,1 yang artinya bahwa media buku bergambar berbasis *augmented reality* berhasil meningkatkan pemahaman pada siswa kelas IV MI Miftahunnajah Sumberasri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran buku bergambar berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mempunyai peningkatan tinggi.

B. Saran Pemanfaatan, Diesminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran media buku bergambar berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV MI Miftahunnajah Sumberasri. Peneliti memberikan beberapa saran untuk pemanfaatan media pembelajaran media buku bergambar berbasis *augmented reality*. Dengan adanya media pembelajaran media buku bergambar berbasis *augmented reality* ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bahasa jawa pada materi wayang pandawa lan kurawa agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Pendidik dengan adanya media pembelajaran media buku bergambar berbasis *augmented reality* ini dapat meningkatkan inovasi dalam membuat maupun memanfaatkan media pembelajaran agar hasil belajar meningkat dan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih

menyenangkan. Bagi peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran media buku bergambar berbasis *augmented reality*, diharapkan peserta didik membaca halaman petunjuk penggunaan dengan seksama agar mudah dan tidak kesulitan ketika mengoperasikan media media buku bergambar berbasis *augmented reality*.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran bergambar berbasis *augmented reality* ini dapat digunakan untuk semua sekolah SD/MI kelas IV di Kabupaten Blitar, akan tetapi untuk penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik dari peserta didik di masing-masing sekolah. Sehingga produk dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya dan tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, dapat melakukan dengan cara menambah materi bacaan tokoh kurawa, menambah materi bacaan kisah dalam buku sehingga dapat digunakan dalam kelas lanjutan.
- b. Perhatikan kemenarikan desain, warna, dan tampilan pada buku bergambar serta media tiga dimensi yang akan dikembangkan.
- c. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan dalam segi aplikasi diharap bisa lebih maksimal dalam menampilkan tokoh wayang

pandawa dan kurawa sehingga peserta didik akan lebih tertarik pada materi didalamnya.

- d. Aplikasi yang dikembangkan dapat disimpan dan diunduh melalui *mobile android application package file* (APK) yang dapat diunduh dengan mudah dan efisien oleh peserta didik.
- e. Buku bergambar berbasis *augmented reality* ini juga dapat dikembangkan menjadi *electronic book (e-book)* agar dapat diakses dan digunakan pada pasar yang lebih luas.