

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang di MI Bustanul Mu'min Nolosuto telah selesai dan dinyatakan layak digunakan. Proses pengembangannya mengikuti tahapan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Media pembelajaran yang telah dikembangkan ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk alat bantu dalam proses pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* ini, diperhatikan faktor-faktor yang sesuai dengan kriteria pemilihan pengembangan media menurut Cecep dan Bambang.⁷⁹

a. Dana/Materi

Dana yang digunakan untuk pengembangan media *Augmented Reality* tidak terlalu besar dan dilakukan dengan beberapa tahap yakni mendesain media *Augmented Reality*, mendesain buku panduan, mendesain kartu soal dan melibatkan pihak percetakan dalam mencetak media yang telah dikembangkan.⁸⁰

⁷⁹ Cecep Kustandi and Bambang Sutjipto, *Pembelajaran Berbasis Media: Konsep, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Pustaka Bakti, 2013), hal. 78.

⁸⁰ Sugeng Sungkono, dkk., "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Augmented Reality*", *Musharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3 No. 11 (2022) hal 450

b. Materi Pelajaran

Materi pelajaran dianalisis secara berkesinambungan sebagai bagian dari pembuatan media. Materi yang digunakan yakni pelajaran matematika dengan fokus pada bangun ruang. Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang selaras dengan kurikulum.

c. Jenis-Jenis Media

Dari berbagai jenis media yang tersedia, peneliti memilih media *Augmented Reality* sebagai produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Media *Augmented Reality* adalah media edukatif yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran agar lebih kreatif dan tidak monoton. Media ini membantu peserta didik memvisualisasikan gambar dengan lebih nyata, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi mereka.⁸¹

Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi contoh bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih kreatif. Secara tidak langsung, hal ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik pada uji coba produk awal serta uji coba operasional, media pembelajaran ini dinyatakan layak dan valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

⁸¹ Maman Sri Suganda dan Syaiful Fahmi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Bangun Ruang Sisi Datar", Vol. 2 No. 2 (oktober 2020), hal. 56

Hasil dari keseluruhan ahli materi 1 yakni menyatakan bahwa materi yang ada sudah “Sangat Layak” dengan jumlah skor yang diperoleh adalah 73 dengan presentase sebesar 97,3%. yang dimana dikategorikan sebagai baik dengan rentang skor 81-100%. Sedangkan hasil dari keseluruhan ahli materi 2 yakni menyatakan bahwa materi yang ada sudah “Sangat Layak” dengan jumlah skor yang diperoleh adalah 69 dengan presentase sebesar 92% yang dimana dikategorikan sebagai baik dengan rentang skor 81-100%. Dari hasil konversi data ahli materi tersebut dapat dinyatakan bahwa media *Augmnted Reality* “Sangat Layak” digunakan dengan rata-rata skor 71 dengan presentase sebesar 94,6%.⁸²

Hasil dari keseluruhan ahli media 1 yakni menyatakan bahwa media yang ada sudah “Sangat Layak” dengan jumlah skor yang diperoleh adalah 71 dengan presentase sebesar 94,6%. yang dimana dikategorikan sebagai baik dengan rentang skor 81-100%. Sedangkan hasil dari keseluruhan ahli media 2 yakni menyatakan bahwa media yang ada sudah “Sangat Layak” dengan jumlah rata-rata skor yang diperoleh adalah 67 dengan presentase sebesar 89,3%. yang dimana dikategorikan sebagai baik dengan rentang skor 81-100%. Dari hasil konversi data ahli media tersebut dapat dinyatakan bahwa media *Augmented Reality* “Sangat Layak” digunakan dengan rata-rata skor 69 dengan presentase sebesar 92%.

⁸² Zulfa Amrina dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 7 No 1 (2023), hal 56-59

Hasil dari penialaian angket peserta didik pada awal uji coba yakni jumlah skor total sebesar 423 dengan rata-rata skor yang diperoleh 42,3 dengan jumlah presentase sebesar 84,6% masuk dalam rentan 81-100% berkategori “Sangat Layak”. Sedangkan Hasil dari keseluruhan jumlah skor yang diperoleh peserta didik pada uji lapangan operasional sebesar 820 dengan rata-rata yang diperoleh adalah 48,2 dengan jumlah presentase sebesar 96,4% dan masuk dalam rentan skor 80-100% dengan kategori “Sangat Layak”.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, media *Augmented Reality* pelajaran matematika pada materi bangun ruang telah divalidasi dan dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi setelah melalui tahap revisi dan uji coba lapangan. Adapun saran yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi sekolah

Dengan adanya media *Augmented Reality*, kegiatan proses belajar mengajar dapat didukung dan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.

b. Bagi pendidik

Dengan adanya media *Augmented Reality*, pendidik dapat memanfaatkan media tersebut untuk mempermudah penyampaian materi, mengubah pelajaran yang biasanya monoton menjadi lebih kreatif dan inovatif.

c. Bagi orang tua

Dengan media *Augmented Reality*, orang tua dapat memanfaatkan media tersebut untuk memfasilitasi belajar putra-putri mereka agar mereka tidak mudah bosan saat belajar, yang mana kebanyakan mereka hanya belajar dari buku saja.

d. Bagi peserta didik

Bagi peserta didik media *Augmented Reality* dapat memberikan pengalaman belajar yang seru dan menyenangkan serta memberikan kesan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dalam memahami pelajaran.

e. Bagi masyarakat

Bagi masyarakat dapat meningkatkan motivasi belajar khususnya pada kalangan anak muda melalui pemanfaatan media ini yang memberikan pengalaman belajar lebih menyenangkan dan menarik.

2. Saran Pengembangan Produk dan Penelitian Lanjutan

a. Diperlukan penelitian tambahan untuk mengembangkan konten dan format produk agar menjadi lebih unggul di masa depan, serta untuk mengeksplorasi dampak motivasional terhadap peserta didik setelah penggunaan media *Augmented Reality*.

b. Pengembangan produk dapat dilakukan oleh program studi lain yang mana dengan pengembangan dari prodi atau peneliti lain dapat memperbanyak media-media pembelajaran yang menarik serta membuat peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar.