

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : analisis (*Analysis*) , desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Media ini dikembangkan dengan menggunakan Software Unity 3D. Dengan hasil produk akhir berupa format Apk yang dijalankan dengan menggunakan android.
2. Media pembelajaran telah divalidasi oleh validator yaitu ahli media, ahli materi dan juga ahli pembelajaran yang mana adalah dosen IAIN Kediri dan juga Guru SDN Rembangkepuh. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media I dan II mendapatkan perolehan nilai sebesar 96% termasuk kategori “Sangat Layak”, hasil validasi dari ahli materi I dan II mendapatkan perolehan nilai sebesar 95% dengan kategori “ Sangat Layak”, hasil dari ahli pembelajaran mendapatkan perolehan nilai sebesar 92% dapat dikatakan “Sangat Layak”. Dengan demikian media permainan berbasis *Augmented Reality* dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Berdasarkan dari hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan penggunaan media permainan berbasis *Augmented Reality* mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Rembangkepuh. Hal ini dibuktikan dengan hasil N-Gain pada uji coba skala besar dengan perolehan

presentase 56% dengan kategori “Sangat Efektif” sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sudah efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kenaikan dari rata rata sebelum digunakanya media dengan hasil 55 dan setelah pegunaan media mendapatkan hasil rata-rata 80. Dengan selisih presentase sebesar 25%

B. SARAN

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media permainan berbasis *Augmented Reality* adalah sebagai berikut :

- a. Bagi sekolah, diharapkan penggunaan media permainan berbasis *Augmented Reality* ini dapat menjadi salah satu peran penting untuk mencapai keberhasilan pembelajaran dalam meingkatkan minat belajar siswa.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat membantu siswa dalam penggunaan media permainan berbasis *Augmented Reality* dengan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi siswa, diharapkan dapat belajar dengan menggunakan media permainan berbasis *Augmented Reality* dengan menyenangkan, giat dan mandiri.

2. Saran Diseminasi Produk

Disemensi dari produk ini tidak hanya sebatas lingkup SD Negeri Rembangkepuh saja,media ini dapat diterapkan juga pada sekolah lain pada tingkat sekolah dasar. Karena pada penelitian ini media dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut yaitu:

- a. Diperlukanya penelitian yang lebih lanjut untuk menambahkan desain seperti dapat digunakanya media tanpa penggunaan *Marker* atau bisa disebut dengan *markerless* dan juga kemudahan mendapatkan aplikasi dengan menembahkannya pada aplikasi *playstore* pada android, isi, dan materi agar produk lebih baik lagi.
- b. Diperlukanya kegiatan penelitian yang lebih lanjut guna mengetahui dampak penggunaan media dengan metode penelitian lainnya.