

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran bernama Eureka Cahaya & Bunyi berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Ngronggo 1 Kota Kediri. Pengembangan media Eureka bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*, dengan 5 tahap prosedur pengembangan yaitu, *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Tahap menganalisis dilakukan dengan observasi di kelas V SDN Ngronggo 1 dan wawancara terhadap wali kelas dan peserta didik. Analisis terdiri dari analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum yang digunakan SDN Ngronggo 1, dan analisis karakter peserta didik kelas V. Tahap merancang dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakter peserta didik. Dengan demikian, rancangan media Eureka Cahaya & Bunyi meliputi konsep media visual cetak Eureka, konsep 3D AR, konsep video pembelajaran, dan konsep *quiz* atau evaluasi. Selain itu, rancangan pembelajaran dan rancangan tugas-tugas juga menjadi bagian pada tahap *design*. Tahap mengembangkan dilakukan dengan memproduksi produk atau media Eureka Cahaya & Bunyi. Setelah media selesai diproduksi, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain untuk mengetahui nilai kelayakan dan masukan

untuk perbaikan atau revisi media. Tahap menerapkan meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar kepada peserta didik kelas V. Penerapan dimulai dengan pemberian soal *pretest* kepada peserta didik, dilanjutkan dengan pembelajaran IPAS menggunakan media Eureka Cahaya & Bunyi, serta diakhiri dengan pemberian *posttest* dan respon pengguna produk. Tahap mengevaluasi dilakukan secara berulang disetiap tahap pengembangan *ADDIE*.

2. Kelayakan media Eureka Cahaya & Bunyi pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Ngronggo 1 berdasarkan validasi para ahli. Hasil validasi ahli materi I mendapat persentase sebesar 93%, ahli materi II sebesar 96%, ahli desain media mendapat persentase sebesar 100%, dan penilaian pengguna produk mendapat persentase terendah sebesar 87% sedangkan tertinggi sebesar 97%. Dengan demikian, penilaian media Eureka oleh para ahli memperoleh kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penilaian, dapat disimpulkan bahwa media Eureka Cahaya & Bunyi layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran IPAS di kelas V SDN Ngronggo 1.
3. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dapat dibuktikan berdasarkan nilai pencapaian yang diperoleh saat penelitian. Nilai yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan media dinyatakan sangat rendah yaitu dengan hasil ketuntasan sebesar 13% dan rata-rata *pretest* 60,2. Artinya masih banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Selain rendahnya hasil belajar, observasi awal menunjukkan bahwa peserta didik kurang antusias dan mudah bosan selama pembelajaran konvensional tanpa media.

Setelah penerapan media Eureka Cahaya & Bunyi, terjadi peningkatan sikap belajar yang signifikan. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran. Media Eureka berbasis *Augmented Reality* memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga memotivasi peserta didik dan hasil belajar mereka meningkat. Ketuntasan hasil belajar mendapat persentase sebesar 100% dan rata-rata *posttest* 88,7. Artinya media Eureka dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan sangat baik. Hasil uji-T menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* yaitu  $p = 0,00$ , sementara nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,7 yang tergolong “tinggi”, dengan efektivitas 70,2% pada kategori “cukup efektif”. Hal ini disebabkan oleh skor *pretest* yang sudah cukup tinggi, sehingga ruang peningkatan menjadi terbatas, seperti peserta didik dengan inisial DFAP yang mendapat nilai *pretest* 76 dan *posttest* 88. Meskipun demikian, media Eureka Cahaya & Bunyi tetap terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi cahaya dan bunyi di kelas V SDN Ngronggo 1.

## **B. Saran**

Saran bertujuan untuk memanfaatkan produk atau media yang dikembangkan secara maksimal. Berikut saran yang diberikan oleh peneliti.

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

- a. Bagi guru: Media Eureka Cahaya & Bunyi diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, juga memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran di era global sehingga menciptakan pembelajaran yang bervariasi.

- b. Bagi peserta didik: Media Eureka Cahaya & Bunyi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Peserta didik dapat menggunakan media untuk belajar secara mandiri atau bersama-sama serta mudah dibawa.
- c. Bagi peneliti lain: Peneliti dapat memaksimalkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang diteliti, dengan menambah jumlah peserta didik sehingga media Eureka dapat dinyatakan efektif untuk kegiatan pembelajaran. Selain itu, perhatikan kesiapan alat yang mendukung proses pembelajaran atau saat penerapan media.

## 2. Saran Deseminasi Produk

Produk pengembangan media Eureka Cahaya & Bunyi pada mata pelajaran IPAS dapat digunakan untuk peserta didik kelas V SD/MI, namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan karakteristik peserta didik dan kebutuhan masing-masing sekolah, sehingga penyebaran produk bermanfaat dengan baik.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk pengembangan media Eureka dapat ditambah materi yang lebih lengkap dengan contohnya, sehingga penjelasan lebih maksimal.
- b. *Augmented Reality* dalam media Eureka dapat ditambah *quiz* atau evaluasi yang lebih menarik.
- c. Produk media Eureka dapat dilakukan revisi desain, gambar pendukung yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.