

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Berbasis *Augmented Reality (AR)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV Semester II Di MI Muhammadiyah 1 Pare

Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu Media Pembelajaran *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality (AR)*. Pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE yakni dengan prosedur *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu analisis, berupa analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Kemudian tahap *design* yakni perancangan produk pengembangan. Selanjutnya proses pembuatan media yang disebut *development*. Tahap selanjutnya yaitu *implementasi*, penggunaan media pengembangan kepada siswa kelas IV. Tahap terakhir yaitu memberikan angket kepada kelompok kecil untuk mengetahui kelayakan media sebagai bahan evaluasi. Pada model pengembangan ADDIE, setiap tahap pengembangan terdapat evaluasi yang harus dilakukan. Pada proses analisis (*analysis*) ini, evaluasi berupa buat media semenarik mungkin dan buat dengan kalimat yang mudah dipahami. Evaluasi pada tahap desain (*desain*) yaitu media dapat ditambah dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, kurangi elemen gambar yang tidak sinkron dengan materi dan pada bagian *augmented reality* gambar lebih

diperjelas lagi. Evaluasi pada tahap pengembangan (*development*) ini yaitu tata letak lebih dirapikan, melengkapi sumber referensi, memperbaiki penulisan dari capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Evaluasi pada tahap implementasi (*implementation*) siswa tertarik dan penasaran dengan media *flipbook digital* berbasis *augmented reality*. Ketika *flipbook* dibuka, siswa masih menunggu terbukanya *web* karena jaringan yang kurang lancar. Tahapan evaluasi ini yaitu proses menganalisis kekurangan dan kelebihan dari pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis *augmented reality*.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* Berbasis *Augmented Reality (AR)* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV Semester II Di MI Muhammadiyah 1 Pare

a. Ahli Desain

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli/dosen yang mempunyai keahlian dibidang desain yaitu memperoleh nilai 100% dengan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan pembelajaran. Validasi desain digunakan untuk mengetahui kelayakan desain dari media yang dikembangkan dan untuk mendapatkan kritik atau saran yang diberikan oleh ahli agar media menjadi lebih sempurna.

b. Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media, validasi media mendapatkan skor 80% dengan kriteria “Layak” digunakan untuk pembelajaran.

c. Ahli Materi

Ahli materi merupakan dosen yang menguasai materi IPAS SD/MI kelas IV. Berdasarkan analisis data memperoleh hasil 91,6% dengan kriteria “Sangat Layak” digunakan.

d. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba pada kelompok kecil melibatkan tiga orang siswa dan menghasilkan nilai rata-rata 80% dengan kategori “Sangat Termotivasi”. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk diuji coba lebih lanjut pada kelompok besar.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran *Flipbook Digital Berbasis Augmented Reality (AR)* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV Semester II Di MI Muhammadiyah 1 Pare

Untuk mengetahui bahwa Media Pembelajaran *Flipbook Digital Berbasis Augmented Reality (AR)* dapat memotivasi siswa untuk belajar diperoleh dari hasil angket motivasi belajar yang dilakukan siswa. Sebanyak 15 siswa melaksanakan pembelajaran dengan Media Pembelajaran *Flipbook Digital Berbasis Augmented Reality (AR)* ini. Setelah selesai pembelajaran dengan penggunaan media tersebut, siswa melakukan pengisian angket dengan hasil rata-rata 78% dengan kriteria “Termotivasi”. Dengan kata lain, Media Pembelajaran *Flipbook Digital Berbasis Augmented Reality (AR)* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih bersemangat dalam mempelajari materi sejarah erajaan di Indonesia.

B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Saran Pemanfaatan

- a. Bagi Sekolah, keberadaan media *Flipbook digital* berbasis *Augmented Reality (AR)* ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.
- b. Bagi Pendidik, diharapkan pengembangan ini dapat digunakan sebagai media ketika pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih bervariasi. Diharapkan media ini dapat memudahkan pendidik sebagai bahan ajar.
- c. Bagi Peserta Didik, diharapkan dengan adanya media pembelajaran *flipbook digital* berbasis *augmented reality (AR)* ini dapat dimanfaatkan sebaik mungkin untuk belajar, karena media tersebut dapat diakses kapan saja dan dimana saja, baik di rumah maupun di sekolah.

2. Saran Disemenasi

Media pembelajaran *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality (AR)* ini dapat digunakan pada kelas IV SD/MI, namun ketika media digunakan pengguna harus siap pasang internet agar media dapat digunakan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, disarankan agar media pembelajaran *Flipbook Digital* Berbasis *Augmented Reality (AR)* dapat menambah dan melengkapi gambar-gambar yang belum didukung oleh fitur *augmented reality*. Kemudian media pembelajaran pada materi sejarah bisa dikembangkan lagi dengan lebih lanjut agar dapat menjadi pemicu semangat siswa untuk belajar sejarah kerajaan di Indonesia.