

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah di Revisi

1. Pengembangan Media Pembelajaran Bopinpas (*Box* Pintar IPAS)

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media Bopinpas berbasis AR (*Augmented Reality*) di MIN 1 Kota Kediri. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan media Bopinpas berbasis AR (*Augmented Reality*) terdiri dari 5 tahapan yaitu : (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi.

Tahap pertama peneliti melakukan analisis yang terdiri dari 3 tahapan analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik dilakukan dengan observasi dan wawancara peserta didik beserta guru IPAS yakni Ibu Wulan selaku wali kelas yang mengajar IPAS kelas VA di MIN 1 Kota Kediri. Setelah itu Bopinpas di desain dengan beberapa komponen seperti buku pintar, *puzzle*, diorama dan buku panduan serta tidak lupa dengan *box* kayu yang digunakan untuk menyimpan beberapa media pembelajaran tersebut.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Bopinpas (*Box* Pintar IPAS)

Kemudian hasil dari desain yang peneliti buat selanjutnya adalah menemui validator untuk ditunjukkan seberapa jauh media yang telah peneliti buat, jika ada revisi maka harus segera di revisi, di kembangkan dan di cetak. Peneliti menemui 3 ahli validator yakni, validator ahli media pembelajaran, validator ahli materi dan validator ahli instrumen. Setelah media pembelajaran sudah dikatakan layak setelah adanya perbaikan oleh validator, maka selanjutnya adalah di uji coba-kan ke peserta didik dan diimplementasikan kepada seluruh siswa kelas V MIN 1 Kota Kediri. Kemudian pada tahap terakhir adalah

tahap evaluasi yang dilihat disini adalah mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran bopinpas.

3. Keefektifitasan Media Pembelajaran Bopinpas (*Box Pintar Ipas*)

Berdasarkan data yang telah peneliti dapatkan, dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media Bopinpas (*Box Pintar IPAS*) terhadap peserta didik kelas V MIN 1 Kota Kediri mendapati hasil bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* sangat meningkat dan signifikan. Jika dilihat dari paparan data diatas, didapati nilai uji *Wilcoxon* memiliki nilai $< 0,001$. Jika dilihat dari hipotesisnya, nilai yang didapat adalah $0,001 < 0,05$, jadi nilai kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima menandai bahwa **ada perbedaan** yang **signifikan** antara rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas yang menggunakan media Bopinpas (*Box Pintar IPAS*) berbasis AR (*Augmented Reality*). Kemudian jika dilihat juga dengan uji N-Gain didapati nilai sebesar 0,76 berada dalam rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang termasuk dalam kategori **tinggi**. Maka dari itu media pembelajaran Bopinpas (*Box Pintar Ipas*) berbasis AR (*Augmented Reality*) dapat dikatakan **efektif** dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa pada materi berkenalan dengan bumi kita.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka terdapat beberapa saran yang akan diberikan kepada para pengguna maupun pembaca sebagai berikut

- a. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk menunjang proses pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi guru, media pembelajaran Bopinpas berbasis AR (*Augmented Reality*) dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran IPAS kelas V untuk

memudahkan pendidik dalam menjelaskan materi pewayangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V MIN 1 Kota Kediri.

- c. Bagi peserta didik, media pembelajaran Bopinpas berbasis AR (*Augmented Reality*) dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar materi berkenalan dengan bumi kita dengan pembelajaran interaktif karena berbasis digital 3 dimensi yang bisa digunakan kapan saja untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.
- d. Bagi peneliti, media Bopinpas berbasis AR (*Augmented Reality*) dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran pada masa yang akan datang dalam melakukan proses pembelajaran.

2. Saran Desimentasi Produk

Media Bopinpas berbasis AR (*Augmented Reality*) dapat digunakan secara berlanjut di MIN 1 Kota Kediri. Peneliti memberikan saran pada saat pengembangan sebuah produk maka perlu diperhatikan pada setiap tahap sebelum menyebarkan produk tersebut, dan harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik masing-masing pada setiap tahap sebelum menyebarkan produk tersebut, dan harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik masing-masing agar media Bopinpas berbasis AR (*Augmented Reality*) dapat berguna dengan baik.

3. Saran Pengembangan Produk Lanjutan

Media pembelajaran Bopinpas berbasis AR (*Augmented Reality*) yang telah dikembangkan sesuai dengan materi berkenalan dengan bumi kita dan telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu saran serta masukan dari ahli materi, ahli media dan ahli instrumen dapat digunakan sebagai saran pengembangan lanjutan agar media Bopinpas berbasis AR (*Augmented Reality*) tidak hanya digunakan dengan

cara visual namun dapat digunakan dengan cara digital atau berbasis internet. Saran tersebut dapat digunakan untuk memperbaiki produk agar produk menjadi lebih baik dan sesuai dengan tujuan