

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran Kartu Bergambar Berbasis *Augmented Reality* pada materi Gaya dan Pengaruhnya Terhadap Benda untuk kelas IVB di MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kaliombo Kota Kediri dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa Kartu Bergambar Berbasis *Augmented Reality* yang berisi materi IPAS tentang topik Gaya dan Pengaruhnya Terhadap Benda, ditujukan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Proses pengembangan media ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan di lokasi penelitian. Pengembangan dilakukan melalui serangkaian tahapan penelitian yang sistematis, mengikuti model ADDIE yang meliputi lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Seluruh tahapan tersebut telah dilaksanakan dalam penelitian ini dan menghasilkan media Kartu Bergambar Berbasis *Augmented Reality* yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kelayakan penggunaan media Kartu berbasis *Augmented Reality* diperoleh melalui proses validasi yang melibatkan sejumlah ahli validasi. Diantaranya yang pertama, validasi ahli materi menunjukkan persentase 88% dengan kategori sangat layak. Kedua, penilaian dari ahli media sebesar 84,3% tergolong sangat layak. ketiga penilaian dari ahli pembelajaran memperoleh persentase 86,4%. Keempat, Berdasarkan Angket Respon Peserta Didik dengan rata – rata persentase 91%, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Kartu Bergambar Berbasis *Augmented*

Reality yang telah dikembangkan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, serta menunjukkan potensi untuk direkomendasikan sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu meningkatkan Hasil belajar siswa.

3. Peningkatan Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor timbulnya minat peserta didik terhadap pembelajaran, yang mencakup rasa senang, partisipasi aktif, ketertarikan, dan perhatian siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kartu Bergambar Berbasis *Augmented Reality* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan Hasil belajar siswa kelas IV MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kaliombo Kota Kediri. Berdasarkan hasil kenaikan saat Pretest dan Post Test, terjadi peningkatan Hasil belajar dari yang semula 60% menjadi 88%, dengan selisih peningkatan sebesar 28%. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, dan uji N-Gain menunjukkan peningkatan sebesar 74%, yang tergolong dalam kategori Tinggi. Demikian pula, saat observasi selama implementasi media menunjukkan peningkatan hasil belajar yang ditandai dari semangat belajar yang lebih mencolok dibandingkan sebelumnya. Siswa tampak lebih antusias, aktif bertanya, terlibat penuh dalam aktivitas, serta fokus mengikuti pembelajaran, sesuai dengan indikator-indikator capaian dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, meskipun secara kuantitatif peningkatan tergolong cukup efektif, namun secara kualitatif Media Kartu Bergambar Berbasis *Augmented Reality* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata dan bermakna.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran Kartu Bergambar Berbasis *Augmented Reality* dinyatakan layak digunakan setelah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran serta melalui proses perbaikan dan uji coba lapangan. Adapun saran yang diberikan untuk kelanjutan media dan pemanfaatan produk yang dikembangkan secara maksimal sebagai media pembelajaran yaitu:

1. Saran Pemanfaatan

a. Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi dalam upaya mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi Gaya dan Pengaruhnya Terhadap Benda. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih lancar, efektif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media ini berfungsi untuk menggabungkan kegiatan belajar dan bermain, sehingga peserta didik tidak merasa bosan atau monoton selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Bagi guru

Dengan adanya media Kartu Berbasis *Augmented Reality* yang telah dikembangkan diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi "Gaya dan Pengaruhnya Terhadap Benda", sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut.

c. Bagi Peserta Didik

Melalui media pembelajaran Kartu Bergambar Berbasis *Augmented Reality* ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan mengikuti petunjuk yang telah disediakan. Selain itu, media Kartu Bergambar Berbasis *Augmented Reality* juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber pendamping dalam kegiatan belajar siswa, yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Saran Diseminasi

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah media Kartu Bergambar Berbasis *Augmented Reality*, yang dapat diterapkan di seluruh sekolah tingkat dasar (SD/MI) kelas IV. Penggunaan media serta penggantian materi dapat disesuaikan dengan topik atau kebutuhan pembelajaran peserta didik. Selain itu, perlu memperhatikan karakteristik peserta didik untuk memastikan kesesuaian media yang digunakan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan optimal.

3. Saran untuk Peneliti Lain

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu Bergambar Berbasis *Augmented Reality* layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI pada mata pelajaran IPAS, maka peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- a. Mengembangkan media serupa pada materi atau tema yang berbeda, agar media ini dapat diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran, terutama untuk topik-topik lain dalam kurikulum sekolah dasar.

- b. Melakukan pengembangan media dengan fitur visual dan interaktif yang lebih variatif, seperti menambahkan elemen permainan atau aktivitas berbasis proyek yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
- c. Melibatkan lebih banyak peserta didik dan sekolah dalam proses uji coba, untuk memperoleh hasil yang lebih general dan menggambarkan keefektifan media dalam berbagai kondisi pembelajaran.
- d. Mengintegrasikan evaluasi dari berbagai pihak, tidak hanya dari siswa dan guru, tetapi juga dari orang tua atau pakar pendidikan dasar, guna memperoleh masukan yang lebih komprehensif terhadap pengembangan media.
- e. Melakukan analisis lanjutan terhadap dampak media dalam jangka waktu yang lebih panjang, seperti peningkatan prestasi belajar atau perubahan perilaku belajar siswa dari waktu ke waktu.

Dengan saran-saran ini, diharapkan pengembangan media Kartu Bergambar Berbasis *Augmented Reality* ke depannya dapat semakin optimal dan berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, bermakna, dan sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar.