

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran SKI berbasis *Augmented Reality* pada materi Walisongo di kelas XI MAN 1 Kota Kediri, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR pada Materi Walisongo di kelas XI MAN 1 Kota Kediri

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan model ADDIE yang melalui lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis* (analisis kebutuhan), *Design* (penyusunan *storyboard*), *Development* (pembuatan objek 3D dan AR serta validasi ahli), *Implementation* (implementasi media dengan uji coba di satu kelas), dan *Evaluation* (revisi produk setelah dilakukan uji coba guna penyempurnaan). Dari tahapan ADDIE tersebut dihasilkan produk akhir berupa media digital interaktif yang menyajikan informasi materi berupa bacaan, video animasi youtube, visualisasi peninggalan sejarah Walisongo dalam bentuk 3D dan kuis sebagai bahan evaluasi pembelajaran.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis AR pada Materi Walisongo di kelas XI MAN 1 Kota Kediri

Melalui tahapan pengembangan tersebut media pembelajaran berbasis AR ini dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan yang dibuktikan dengan perolehan skor validasi ahli materi sebesar 88% dan 94% serta ahli media dengan perolehan nilai sebesar 96%. Selain itu

juga diperoleh nilai dari angket respon peserta didik dengan nilai sebesar 83,2% pada uji coba kelompok kecil dan 78,75% pada uji coba kelompok besar yang dapat dikategorikan “Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media dianggap layak dan praktis untuk membantu pembelajaran di kelas.

3. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dari Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR pada Materi Walisongo di kelas XI MAN 1 Kota Kediri

Penggunaan media pembelajaran berbasis AR terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI di MAN 1 Kota Kediri meskipun hanya terkategori sedang dengan hasil perhitungan *N-Gain score* dengan perolehan sebesar 0,32. Hal ini juga terbukti dengan adanya kenaikan persentase motivasi belajar dari 69,4% (*pretest*) menjadi 79,2% (*posttest*). Peningkatan motivasi dengan skala tidak besar ini juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti suasana yang kurang kondusif, jaringan internet yang kurang stabil, penyesuaian media belajar bagi penggunaanya serta perbedaan gaya belajar dari masing-masing peserta didik.

B. Saran

1. Bagi Guru

Dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR), guru diharapkan dapat memahami terlebih dahulu petunjuk penggunaan media, terutama terkait teknis akses fitur AR. Selain itu, guru juga perlu memastikan ketersediaan jaringan internet

yang stabil serta kesiapan perangkat peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan tidak terhambat oleh kendala teknis. Penggunaan fitur AR di kelas sebaiknya diarahkan sebagai media pembelajaran individual melalui perangkat *smartphone* peserta didik, sedangkan media tampilan bersama dapat digunakan sebagai pengantar atau penguatan materi.

2. Bagi Peserta Didik

Dalam pembelajaran, peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis AR ini untuk belajar secara mandiri di manapun dan kapanpun serta mengeksplorasi materi pembelajaran melalui fitur-fitur yang tersedia dalam media untuk meningkatkan pemahaman secara lebih interaktif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis AR yang lebih interaktif dengan meningkatkan kualitas visual objek 3D agar lebih menyerupai bentuk aslinya serta mengoptimalkan performa sistem agar lebih responsif dan tidak bergantung pada koneksi internet yang kurang stabil. Selain itu pengembangan juga perlu menyesuaikan kompatibilitas perangkat agar fitur AR dapat diakses lebih luas oleh peserta didik. Mengingat peningkatan motivasi belajar masih berada pada kategori sedang, penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan variasi aktivitas pembelajaran untuk mengurangi beban kognitif peserta didik, serta

memperluas cakupan materi SKI agar manfaat teknologi AR dapat dirasakan secara lebih menyeluruh.