

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa flipbook etnosains berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk kelas VII semester genap yang bertujuan meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar siswa. Produk tersebut telah melalui tahapan validasi oleh dua ahli materi, dua ahli media dan teknologi, serta uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Sebelum diimplementasikan, produk telah direvisi berdasarkan kritik dan saran dari keempat validator ahli. Adapun simpulan dari penelitian dan pengembangan flipbook etnosains berbasis *Augmented Reality* (AR) adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analyze, design, develop, implement, dan evaluate. Tahap analyze meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis lingkungan pembelajaran, serta analisis karakteristik siswa. Tahap design mencakup perancangan struktur dan navigasi, desain tampilan dan elemen, penyusunan materi, penyusunan bahan ajar, serta penyusunan instrumen validasi dan uji coba produk. Tahap develop meliputi pengembangan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media serta teknologi, serta uji coba kelompok kecil. Tahap implement mencakup penerapan flipbook etnosains berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran, termasuk pelaksanaan pretes, pre-angket, posttest, dan post-angket. Tahap terakhir adalah evaluate, yaitu evaluasi terhadap seluruh tahapan ADDIE yang hasilnya digunakan untuk menyempurnakan produk.

2. Pada penelitian dan pengembangan ini, uji validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan flipbook etnosains berbasis *Augmented Reality* (AR) kelas VII semester genap dalam meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar siswa. Uji kelayakan dilakukan oleh dua validator ahli materi dan dua validator ahli media serta teknologi, dengan hasil berada pada kriteria “tinggi”. Selain itu, uji coba kelompok kecil juga memperoleh kriteria “tinggi”. Instrumen soal pretes dan posttest serta angket literasi budaya juga divalidasi oleh ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen soal pretes dan posttest berada pada kriteria “cukup tinggi”, sedangkan angket literasi budaya berada pada kriteria “tinggi”.
3. Untuk mengetahui tingkat efektivitas produk, penelitian ini melakukan uji keefektifan terhadap penggunaan flipbook dalam pembelajaran di kelas. Analisis data efektivitas dilakukan melalui uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain. Data pretes dan posttest menunjukkan bahwa salah satu data tidak berdistribusi normal, sehingga uji hipotesis yang digunakan adalah uji Wilcoxon. Hasil uji tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan produk. Sementara itu, data pre-angket dan post-angket dianalisis menggunakan uji paired sample t-test karena berdistribusi normal. Hasilnya menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan flipbook. Pada uji N-Gain, flipbook etnosains berbasis *Augmented Reality* (AR) memperoleh nilai dengan kategori “sedang” dan termasuk dalam kriteria “cukup efektif” untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar siswa.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk yang Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaata produk

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui pengembangan flipbook etnosains berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas VII di MTsN 2 Nganjuk, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya.

- a. Flipbook etnosains berbasis *Augmented Reality* (AR) diharapkan dapat diimplementasikan di berbagai sekolah sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif.
- b. Flipbook etnosains berbasis *Augmented Reality* (AR) diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya dan hasil belajar siswa.
- c. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar flipbook etnosains berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan menambahkan fitur video penjelasan materi dan kuis sebagai latihan soal bagi siswa.

2. Diseminasi

Produk pengembangan flipbook etnosains berbasis *Augmented Reality* (AR) ini dapat diimplementasikan pada kelas VII di MTsN 2 Nganjuk. Selain itu, produk ini juga berpotensi untuk diterapkan di sekolah lain pada jenjang SMP/MTs, khususnya kelas VII. Agar flipbook etnosains berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat memberikan manfaat yang lebih luas, disarankan untuk

memanfaatkan platform digital dan media sosial sebagai sarana promosi serta penyebarluasan produk yang telah dikembangkan.

3. Pengembangan produk lebih lanjut

Penelitian selanjutnya yang akan mengembangkan media serupa disarankan untuk menambahkan video penjelasan materi serta unsur budaya Indonesia guna meningkatkan daya tarik pengguna terhadap media yang dikembangkan. Selain itu, pengembangan produk juga perlu disesuaikan dengan perkembangan pendidikan dan teknologi agar media yang dihasilkan lebih relevan, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.