

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Fikih materi Haji kelas V MI Daya Muda Al-Islam dikembangkan dengan model dari Walter Dick dan Lou Carry yaitu ADDIE yang terdiri dari (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Peneliti memilih model ini karena sesuai dengan apa yang akan peneliti lakukan untuk mengembangkan produk media. Setiap tahap pada langkah model pengembangan ADDIE telah menghasilkan informasi dan juga data yang berkesinambungan pada tahap selanjutnya.
2. Hasil uji kelayakan media yang telah dilakukan pada ahli materi yakni ibu Roikhatul Jannah, S.Pd.I. selaku guru kelas V dan guru mata pelajaran Fikih dengan mengisi angket media mendapatkan presentase kelayakan 85% dengan tingkat kevalidan "Sangat Valid". Menilai materi yang terdapat pada media dengan disesuaikan KI dan KD materi yang diangkat pada media.
3. Sedangkan uji respon siswa untuk melihat kemenarikan media telah dilakukan pada kelompok kecil berjumlah 6 siswa dan kelompok besar sebanyak 25 siswa dengan mengisi angket respon mendapatkan nilai presentase kemenarikan 77% dengan tingkat kevalidan "Valid". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Fikih materi Haji Kelas V MI Daya Muda Al-Islam Tanjunganom Nganjuk telah layak dan menarik bagi siswa digunakan pada proses pembelajaran.

B. Saran

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini dapat memberi manfaat dalam pembelajaran, maka disarankan kepada guru kelas untuk menggunakan media ini ketika menyampaikan materi yang sesuai dengan materi pada aplikasi media tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Selain itu dapat menjadikan siswa ikut lebih aktif dalam pembelajaran. Media *Augmented Reality* ini dapat digunakan sebagai alat belajar baik secara individu maupun berkelompok. Pemanfaatan media juga harus menyesuaikan isi dari media tersebut. Seperti pada media ini yaitu dapat dimanfaatkan untuk alat belajar pada kelas V SD maupun MI ketika membahas mengenai bab haji. Dalam penggunaan media ini disarankan untuk di luar ruangan karena agar dapat memunculkan bangunan ka'bah dengan ukuran yang besar seolah ukuran aslinya. Jika digunakan di dalam ruangan dapat dimunculkan diatas meja maupun di lantai kelas.

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Fikih materi Haji kelas V ini dapat digunakan untuk siswa MI Daya Muda Al-Islam maupun siswa sekolah lain yang sesuai dengan jenjang materi kelas yang ada pada media. Penyebaran penggunaan produk media ini juga tetap disesuaikan dengan sistem pembelajaran dan kebutuhan siswa di sekolah yang akan mengimplementasikan media ini. Produk media pada penelitian ini akan berbentuk aplikasi jadi mudah untuk disebarluaskan apabila orang di luar subjek penelitian ingin menggunakan media ini. Tidak hanya dapat digunakan dalam sekolah, media ini dapat digunakan di luar sekolah seperti di rumah ataupun di tempat les.

Peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan produk media ini dapat menambahkan beberapa materi sehingga dapat digunakan untuk mata pelajaran lain yang ingin dikaji. Namun semakin memuat banyak komponen aplikasi media akan semakin lambat dioperasikan. Maka dari itu perlu disesuaikan dengan pengguna aplikasi tersebut. Produk media dapat ditambahkan beberapa kuis ataupun permainan untuk semakin menambah

ketertarikan siswa terhadap media ini. Pada kamera *Augmented Reality* peneliti selanjutnya dapat menambah berbagai bangunan atau gambar 3 dimensi lain sesuai dengan materi yang hendak diajarkan. Memunculkan bangunan atau gambar 3D dapat dilakukan dengan marker atau tanpa marker. Ketika menggunakan marker perlu membuat *AR Book* kemudian di *scan* dan akan muncul bangunan 3D. Sedangkan apabila tanpa menggunakan marker akan dapat langsung memunculkan bangunan 3D sesuai tempat yang diinginkan.

Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan uji peningkatan minat ataupun hasil belajar siswa menggunakan media ini. Dengan menambahkan soal-soal untuk mengevaluasi materi yang dipelajari. Dalam mengembangkan atau menggunakan media untuk melihat peningkatan berbagai aspek siswa, harus memperhatikan kondisi sekolah serta kebutuhan siswa. Sehingga produk media ajar yang dikembangkan lebih lanjut nantinya akan dapat tepat guna dan bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik.