

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Rangkuman

Secara umum penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality* muatan IPAS materi sistem penglihatan manusia pada siswa kelas V SD Negeri 3 Peguyangan yang telah melalui tahapan pengujian kelayakan produk oleh beberapa ahli, diantaranya: ahli rancang bangun, ahli isi pembelajaran, ahli desain instruksional, dan ahli media pembelajaran. Pada produk yang dikembangkan telah dilaksanakan uji coba kepada siswa melalui uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran berbasis *augmented reality* muatan IPAS materi sistem penglihatan manusia pada siswa kelas V SD Negeri 3 Peguyangan tahun ajaran 2023/2024, (2) mendeskripsikan kelayakan multimedia media pembelajaran berbasis *augmented reality* muatan IPAS materi sistem penglihatan manusia pada siswa kelas V SD Negeri 3 Peguyangan tahun Ajaran 2023/2024, dan (3) mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *augmented reality* muatan IPAS materi sistem penglihatan manusia pada siswa kelas V SD Negeri 3 Peguyangan tahun ajaran 2023/2024.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang diharapkan memiliki efektivitas yang tinggi sehingga valid untuk diterapkan saat proses pembelajaran

berlangsung. Maka dari itu, adapun serangkaian uji coba produk yang telah dilakukan untuk mengetahui validitas dari produk ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu (1) uji ahli rancang bangun, (2) uji ahli materi pembelajaran, (3) uji ahli desain instruksional, (4) uji ahli media pembelajaran, (5) uji coba perorangan, dan (6) uji coba kelompok kecil. Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada penelitian ini menerapkan tahapan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah atau tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Setelah produk media pembelajaran berbasis *augmented reality* selesai dikembangkan, dilanjutkan dengan melakukan evaluasi melalui uji produk tahap pertama.

Produk divalidasi oleh ahli rancang bangun yaitu Bapak Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. memperoleh persentase sebesar 90,00% dengan kualifikasi sangat baik/sangat layak dengan revisi sesuai saran, terdapat saran atau komentar yang diberikan untuk melengkapi storyboard. Selanjutnya dilaksanakan uji ahli materi pembelajaran oleh Ibu Dr. I Gusti Ayu Tri Agustina, S.Pd., M.Pd. yang memperoleh persentase sebesar 88,00% dengan kualifikasi baik atau layak tanpa revisi, pada saat uji ahli materi pembelajaran diberikan komentar yaitu media sulit tanpa bimbingan guru dan tulisan terlihat kecil. Kemudian dilanjutkan dengan melaksanakan uji ahli desain instruksional dan media pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak Drs. I Made Putra, M.Pd. dengan masing-masing memperoleh persentase sebesar 95,00% untuk uji ahli desain instruksional dan persentase sebesar 96,36% untuk uji ahli materi pembelajaran, kedua uji ahli

tersebut mendapatkan kualifikasi sangat baik dan valid digunakan tanpa revisi. Diberikan beberapa saran atau komentar yang bersifat memperbaiki, sehingga media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan layak untuk digunakan. Setelah review oleh para ahli telah dilaksanakan, dilanjutkan dengan melaksanakan uji coba produk dengan subjek yang digunakan yakni siswa kelas V A di SD Negeri 3 Peguyangan.

Uji coba yang pertama yaitu uji coba perorangan dengan menggunakan tiga orang siswa kelas V A SD Negeri 3 Peguyangan sebagai subyek uji coba, hasil dari uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 96,18% dengan kualifikasi sangat baik. Kemudian dilanjutkan dengan melaksanakan uji coba kelompok kecil dengan subyek uji coba yaitu sembilan orang siswa kelas V A di SD Negeri 3 Peguyangan, hasil dari uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 95,23% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *augmented reality* valid untuk digunakan. Produk media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini yang sebelumnya sudah diujikan kemudian direvisi dan dilanjutkan ketahap implementasi. Pada tahapan implementasi produk media pembelajaran berbasis *augmented reality* tersebut diimplentasikan pada siswa kelas V A di SD Negeri 3 Peguyangan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data tes hasil belajar siswa didapatkan data skor *pre-test* dan *post-test* kemudian dilakukan dengan menggunakan uji-*t sample dependent* dengan taraf signifikan 5% (0,05). Berdasarkan kegiatan tersebut diketahui bahwa hasil sebaran data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai *pre-test* lebih

rendah dari post-test. Berdasarkan hasil yang diperoleh, selanjutnya dilakukan perhitungan uji-*t sample dependent* yang mendapatkan hasil perhitungan yaitu nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7,81. Harga  $t_{hitung}$  yang telah diperoleh kemudian dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 1,711. Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka diketahui bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) materi sistem penglihatan manusia kelas V SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2023/2024.

## 5.2 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Rancang bangun dari penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* berbentuk media elektronik yang didalamnya mengandung teks materi dan gambar-gambar penunjang yang relevan yang dikemas dengan memadukan warna yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Dalam perancangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* ajar ini menerapkan tahapan-tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE, tahapan tersebut meliputi: tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), serta tahap evaluasi (*evaluation*) yang telah terlaksana.
- 2) Kelayakan dari media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan berdasarkan hasil uji para ahli serta uji coba produk. Media

pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada materi sistem penglihatan manusia dinyatakan valid berdasarkan hasil uji ahli rancang bangun dengan persentase sebesar 90,00% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil validasi uji ahli materi pembelajaran dengan persentase sebesar 88,00% dengan kualifikasi baik. Hasil validasi uji ahli desain instruksional dengan persentase 95,00% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil validasi uji ahli media pembelajaran dengan persentase sebesar 96,36% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba perorangan dengan persentase yang diperoleh yakni sebesar 96,18% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase yang diperoleh yakni sebesar 95,23% dengan kualifikasi sangat baik. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

- 3) Hasil uji efektivitas yang pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik inferensial yaitu uji-*t sample dependent* dengan menyebarkan instrumen berupa tes soal pilihan ganda terhadap 25 orang siswa kelas V A SD Negeri 3 Peguyangan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil yang diperoleh, selanjutnya dilakukan perhitungan uji-*t sample dependent* yang mendapatkan hasil perhitungan yaitu nilai *t<sub>hitung</sub>* sebesar 4,89. Harga *t<sub>hitung</sub>* yang telah diperoleh kemudian dibandingkan dengan harga *t<sub>tabel</sub>* ( $n-1$ )=24 pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 1,711. Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka diketahui bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$

diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran IPAS ( Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) materi sistem penglihatan manusia kelas V SD Negeri 3 Peguyangan Tahun Ajaran 2023/2024.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Kepada guru disarankan untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga suasana belajar menyenangkan dan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik tanpa merasa jenuh ataupun bosan. Hendaknya dalam setiap pembelajaran menggunakan bantuan media pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini sekaligus mengimplementasikan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk memperoleh informasi dan pengetahuan.
- 2) Kepada kepala sekolah, saran yang dapat disampaikan ialah sebaiknya fasilitas yang dapat membantu guru untuk menghasilkan media pembelajaran untuk kurikulum merdeka dapat ditambahkan. Sehingga dengan adanya fasilitas yang memadai dapat mendorong guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi serta mampu meningkatkan minat belajar siswa.

- 3) Kepada peneliti lain disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam melakukan aktivitas penelitian sejenis yang bersifat pengembangan lebih lanjut.

