

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini mengenai Pengembangan Modul dengan *Augmented Reality* Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar, diperoleh kesimpulan yaitu :

1. Produk yang dihasilkan yaitu berupa Modul dengan *Augmented Reality* berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP pada materi bangun ruang sisi datar menggunakan tahapan sesuai dengan tahap model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Proses pembuatan Modul ini menggunakan pendekatan STEAM yang keseluruhan isi Modul sesuai dengan tahapan pendekatan STEAM yaitu *Focus, Detail, Discovery, Application, dan Link*. Selain itu Modul juga dilengkapi dengan bantuan teknologi *Augmented Reality*, serta memuat indikator-indikator dari minat belajar siswa, yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. Adapun pembuatan Modul ini dilakukan melalui aplikasi Canva dengan luaran produk dalam bentuk file pdf kemudian dicetak.
2. Kualitas dari Modul Modul dengan *Augmented Reality* berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP pada materi bangun ruang sisi datar dinilai dari tiga kriteria kelayakan yaitu valid, praktis, dan efektif.

3. Kriteria kevalidan Modul dilihat dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli materi dan ahli desain, tingkat kevalidan dari segi materi adalah 87,3% (sangat valid) dan tingkat kevalidan dari segi desain adalah 88,8% (sangat valid). Kriteria kepraktisan Modul dilihat dari hasil angket praktikalitas Modul oleh guru saat uji coba perorangan dan angket praktikalitas oleh siswa saat uji coba kelompok kecil. Tingkat kepraktisan oleh guru adalah 90,7% (sangat praktis) dan kepraktisan oleh siswa adalah 90,3% (sangat praktis). Kriteria selanjutnya yaitu efektif, untuk kriteria efektif dilihat dari hasil angket respon siswa, angket minat belajar, dan tes hasil belajar. Hasil dari angket respon siswa adalah 90,5% (sangat efektif), hasil dari angket minat siswa adalah 88,9% (sangat efektif), dan terakhir hasil dari tes hasil belajar adalah 83,5% (sangat efektif). Dengan demikian dapat diketahui bahwa minat belajar siswa meningkat disbanding sebelum adanya tambahan bahan ajar berupa Modul dengan *Augmented Reality* berbasis STEAM.

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian ini yaitu Modul dengan *Augmented Reality* Berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) dapat dijadikan bahan ajar yang dapat membantu guru untuk menjelaskan materi pembelajaran dan dapat menjadi bahan ajar mandiri untuk siswa yang akan membuat siswa tertarik karena adanya inovasi dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan bantuan teknologi *Augmented Reality* dan dapat membantu siswa lebih memahami materi bangun ruang sisi datar.

5.3 Saran

1. Modul Modul dengan *Augmented Reality* berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMP pada materi bangun ruang sisi datar dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu pilihan bahan ajar dalam pembelajaran dan salah satu bahan ajar mandiri untuk siswa kelas VIII SMP.
2. Peneliti juga menyarankan untuk penelitian pengembangan selanjutnya dapat lebih ditingkatkan lagi perancangan dan pengembangan Modul dengan menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran, serta adanya tambahan berupa video atau audio agar minat belajar siswa akan lebih meningkat lagi.