

BAB V

SARAN IMPLIKASI DAN KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian dan pengembangan *Augmented Reality* sebagai sarana pembelajaran interaktif pada topik sistem tata surya dalam muatan IPAS untuk kelas V Sekolah Dasar:

1. Proses pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang dimana terdapat lima tahapan. Tahap pertama analisis kurikulum, kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan teknologi yang tersedia. Tahap berikutnya adalah perancangan, kemudian dilanjutkan dengan tahap pengembangan yang melibatkan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahap berikutnya yaitu implementasi, yang meliputi uji coba pada kelompok kecil dan besar di kelas V SDN 111/I Muara Bulian. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi pengembangan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif dalam materi pembelajaran IPA materi sistem tata surya pada kelas V SD.
2. Tingkat kevalididan desian yang dirancang yaitu pada tahap pertama 3,6 yang dimana dikatakan cukup valid setelah mendapat hasil dari revisi tahapan pertama dilakukan pula tahap kedua mendapatkan hasil 4,4 atau yang dikatagorikan sangat valid
3. Tingkat kevalidan materi 4,7 tingkat kevalidan media 4,3 tingkat kevalidan bahasa 4,7 pengembangan *Augmented Reality* sebagai media

pembelajaran interaktif pada mutan IPAS di kelas V SD materi sistem tata surya sekolah dinyatakan sangat valid.

4. Pengembangan *Augmented Reality* sebagai media bantu pembelajaran pada materi sistem tata surya dalam kurikulum IPAS untuk siswa kelas V SD dianggap sangat praktis, dengan nilai rata-rata respon guru mencapai 5 dalam angket, tingkat kepraktisan mencapai 4,5 dari uji coba dalam kelompok kecil, dan mencapai 4,6 dari uji coba dalam kelompok besar.

5.2 Implikasi

Produk yang dikembangkan pada materi pembelajaran ilmu pengetahuan tentang sistem tata surya bagi guru dan siswa, membantu mereka dalam menjelajahi ruang angkasa yang tidak dapat dijangkau secara langsung. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menggunakan *Augmented Reality* sebagai sarana pembelajaran interaktif yang efektif. Penggunaan AR sebagai media interaktif dapat sebagai media belajar atau sebagai opsi belajar mandiri.

5.3 Saran

1. Dengan adanya *Augmented Reality* sebagai media interaktif, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang eksplorasi ruang angkasa. Peneliti menyarankan agar siswa memanfaatkan media AR interaktif ini sebagai referensi pembelajaran yang dapat wawasan dan mempermudah dalam belajar.

2. Peneliti menyarankan kepada pendidik agar dapat menggunakan *Augmented Reality* sebagai media interaktif sebagai alat bantu dalam mengajar materi sistem tata surya di kelas V sekolah dasar.
3. Peneliti menyarankan agar dilakukan penelitian selanjutnya tentang efektivitas interaktif *Augmented Reality* sebagai media interaktif pada muatan IPAS kelas V sd materi sistem tata surya serta rotasi revolusinya.