

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media ajar *e-busybook* berbasis *augmented reality* untuk mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III Sekolah Dasar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Prosedur pengembangan media ajar *e-busybook* berbasis *augmented reality* mata pelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III Sekolah Dasar menggunakan model *ADDIE* yang terdiri 5 tahap yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama, analisis (*analysis*), dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk memahami kurikulum, kebutuhan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Informasi yang diperoleh pada tahap ini menjadi dasar dalam pengembangan media ajar yang sesuai. Tahap kedua, desain (*design*), berfokus pada perancangan produk berdasarkan materi yang telah ditetapkan. Proses ini mencakup pembuatan *storyboard* dan *prototype* sebagai kerangka awal sebelum memasuki tahap pengembangan lebih lanjut. Adapun produk yang dirancang berupa media ajar *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada mata Pelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III Sekolah Dasar. Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) ialah tahapan yang dilakukan dengan validasi oleh validator yakni ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, praktisi, serta uji coba kelompok kecil. Validasi materi, media, dan Bahasa

dilakukan untuk menghasilkan validitas media ajar *e-busybook*, sedangkan praktisi dan uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media ajar *e-busybook*. Tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*) melalui kegiatan uji coba produk pada situasi nyata. Kegiatan uji coba dilakukan dalam kelompok besar yang melibatkan semua peserta didik kelas III SDN 182/I Hutan Lindung untuk memperoleh kepraktisan penggunaan media ajar *e-busybook* dalam proses pembelajaran. Tahap kelima, evaluasi (*evaluation*), dilakukan melalui evaluasi formatif pada setiap tahap pengembangan. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menyempurnakan kualitas media ajar *e-busybook*, memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar valid, dan praktis, dalam mendukung proses pembelajaran. Selanjutnya, evaluasi sumatif dilakukan setelah mencapai Kesimpulan dari tahap pengembangan, dengan tujuan untuk mengevaluasi hasil keseluruhan dari pembuatan media ajar *e-busybook* dan menilai produk yang telah dihasilkan selama proses uji coba.

2. Validasi produk media ajar *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada mata Pelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III Sekolah Dasar. Tim ahli melakukan validasi melalui tiga aspek, yaitu validasi materi, validasi media, dan validasi Bahasa. Berdasarkan penilaian dan saran yang disampaikan oleh validator terhadap produk yang telah dikembangkan, validator materi memberikan penilaian dengan jumlah skor 53 dengan rata-rata 4,81. Dengan demikian, produk ini masuk dalam kategori “sangat valid” dalam hal kevalidan. Validator media memberikan penilaian dengan jumlah 85 dengan rata-rata 4,72, sehingga masuk dalam kriteria kevalidan “sangat valid”.

Sementara kevalidan Bahasa memberikan penilaian dengan jumlah skor 48 dengan rata-rata 4,8 masuk dalam kategori kevalidan “sangat valid”. Dengan hasil validasi dari ketiga validator tim ahli, dapat disimpulkan bahwa media ajar *e-busybook* dianggap valid, dapat digunakan, dan layak untuk diuji coba.

3. Tingkat kepraktisan dari produk media ajar *e-busybook* berbasis *augmented reality* dinilai berdasarkan angket yang diisi oleh guru dan respon peserta didik. Angket kepraktisan guru menunjukkan penilaian dengan jumlah skor 79 dengan rata-rata 4,64 sehingga dapat dikategorikan sebagai “sangat praktis”. Sementara itu, tanggapan peserta didik pada angket respon menghasilkan dengan jumlah skor 73,22 dengan rata-rata 4,67 sehingga masuk dalam kategori kepraktisan “sangat praktis”.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan terhadap media ajar *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III sekolah dasar adalah bahwa media ajar *e-busybook* dapat dijadikan sebagai media ajar pendukung atau tambahan dalam melaksanakan proses pembelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III sekolah dasar. Media ajar *e-busybook* juga dapat membantu pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran berdasarkan kebutuhan belajar, capaian pembelajaran, dan gaya belajar peserta didik. Selain itu, media ajar *e-busybook* juga dapat dijadikan media interaktif untuk peserta didik belajar secara mandiri maupun mengulangi materi pembelajaran.

5.3 Saran

Dengan merujuk pada hasil penelitian pengembangan media ajar *e-busybook* berbasis *augmented reality*, berikut adalah beberapa saran yang disampaikan:

1. Disarankan agar pendidik dapat memanfaatkan media ajar *e-busybook* berbasis *augmented reality* dalam proses pembelajaran guna memperluas pengetahuan peserta didik. Penyimpulan ini muncul karena melalui implementasi proses *ADDIE*, dapat disetujui bahwa media ajar *e-busybook* merupakan media ajar yang sesuai dan diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Dalam penelitian dan pengembangan berikutnya, disarankan agar peneliti meningkatkan kualitas dan kreatifitas dalam tingkat kevalidan. Baik dalam tingkat kevalidan materi, media, atau bahasa dari pengembangan media ajar *e-busybook* berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III Sekolah Dasar.
3. Peneliti menyarankan agar penelitian berikutnya dapat mengeksplorasi penggunaan media ajar *e-busybook* berbasis *augmented reality* pada tingkat efektivitasnya tidak hanya sebatas pada kepraktisan dalam pembelajaran IPAS materi siklus hidup makhluk hidup dikelas III sekolah dasar.