

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* pada mata pelajaran IPAS materi siklus air kelas V sekolah dasar.

1. Pengembangan media interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan platform *Assemblr Edu* untuk pembelajaran IPAS kelas V SD dilakukan melalui empat tahap pendefinisian: awal-akhir, peserta didik, materi, dan teknologi. Tahap awal-akhir didapatkan dari hasil wawancara dan observasi di SDN 111/I Muara Bulian. Pendefinisian peserta didik untuk memperkuat bahwa media yang dibuat sesuai usia anak yang berada pada 7–11 tahun yang termasuk tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media visual dan interaktif untuk memahami konsep. Pendefinisian materi difokuskan pada siklus air, yang dinilai abstrak dan sulit dipahami tanpa bantuan visualisasi. Pendefinisian teknologi ditujukan untuk melihat sarana yang mendukung untuk mengembangkan dan menerapkan media *Augmented Reality* pada SDN 111/I Muara Bulian memiliki sarana seperti *Chromebook* dan internet yang mendukung penggunaan media AR. Platform *Assemblr EDU* dipilih karena sesuai dengan kondisi sekolah dan mendukung pembelajaran inovatif sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.
2. Desain *storyboard* yang dikembangkan untuk media interaktif *Augmented Reality* pada siswa kelas V sekolah dasar tergolong dalam kategori sangat valid, dengan perolehan rata-rata sebesar 96,2%. Oleh karena itu, desain *storyboard* ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan produk media interaktif *Augmented Reality* bagi siswa kelas V sekolah dasar.
3. Hasil pengembangan produk Media Interaktif *Augmented Reality* Berbasis *Assemblr Edu* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar. Pada tahap validasi

produk terdiri dari tiga validator yaitu validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa. Berdasarkan penilaian dan saran yang disampaikan oleh validator terhadap produk yang dikembangkan, Validator media memberikan penilaian dengan rata-rata presentase 95,83% sehingga masuk dalam kriteria kevalidan "sangat valid". validator materi memberikan penilaian dengan rata-rata 90%. Tingkat kevalidan bahasa diberikan penilaian dengan rata-rata persentase 85,71%, dengankategori sangat valid. Dengan hasil validasi dari ketiga validator tim ahli, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk diuji coba di lapangan. Tahapan awal uji coba kelompok kecil memperoleh diperoleh skor rata-rata sebesar 88,33%, yang tergolong dalam kategori "sangat Valid"

4. Hasil penyebaran dari pengembangan media *Augmented Reality* untuk siswa kelas V sekolah dasar tergolong sangatpraktis. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata angket respon pendidik sebesar 97,92%, rata-rata angket respon peserta didik dalam uji coba kelompok besar yang mencapai 95,34%. Dengan demikian, produk media *Augmented Reality* yang dikembangkan dinyatakan layak dan dapat diperluas ke skala yang lebih luas.

5.2 Implikasi

1. Penggunaan media AR dalam pembelajaran siklus air membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak dengan lebih konkret dan interaktif. Visualisasi tiga dimensi memungkinkan siswa melihat langsung bagaimana proses siklus air terjadi, sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka.
2. Dengan teknologi ini, siswa menjadi lebih antusias dalam belajar karena dapat berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan secara digital, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.
3. Guru dapat memanfaatkan media AR sebagai alat bantu dalam menjelaskan konsep siklus air secara lebih efektif. Dengan adanya teknologi ini, guru tidak hanya berperan sebagai

penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengeksplorasi materi secara lebih mendalam.

5.3 Saran

1. Dengan penggunaan *Augmented Reality* sebagai media interaktif, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang eksplorasi ruang angkasa. Peneliti merekomendasikan agar siswa memanfaatkan media AR interaktif ini sebagai sumber belajar yang dapat menambah wawasan serta mempermudah proses pembelajaran.
2. Agar pemanfaatan media AR lebih maksimal, disarankan adanya pelatihan bagi guru mengenai cara mengoperasikan dan mengintegrasikan teknologi ini dalam pembelajaran. Dengan pelatihan yang memadai, guru dapat lebih efektif dalam memfasilitasi siswa dalam memahami materi siklus air menggunakan media berbasis AR.
3. Mengingat efektivitas media AR dalam membantu siswa memahami konsep siklus air, disarankan agar penelitian selanjutnya mengembangkan media AR untuk materi lain yang bersifat abstrak dalam kurikulum sekolah dasar. Pengembangan ini dapat memperluas manfaat teknologi AR dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa di berbagai mata pelajaran.