

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengolahan data dan pembahasan yang dilakukan, penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa ada tiga kesimpulan yang dapat diambil, yaitu :

1. Pada pembuatan media pembelajaran berbasis AR ini digunakan metode Research and Development (R&D). Metode R&D dimulai dari tahap pengumpulan data awal. Pada tahap ini dikumpulkan sumber-sumber materi dan contoh media pembelajaran yang sudah pernah dibuat. Setelah itu, dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap desain dan pembuatan produk. Pada tahap ini dilakukan proses coding, atau menerjemahkan perintah manusia pada bahasa mesin. Pada uji kelayakan, dilakukan pengujian menggunakan metode black box. Hasil dari pengujian menggunakan metode black box yaitu aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan rancangan dengan persentase 100%, sehingga aplikasi media ajar bangun ruang ini lulus uji black box. Aplikasi ini juga memperoleh tanggapan yang baik dari siswa maupun guru dalam aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi visual.
2. Pada tahap implementasi dilakukan penelitian untuk mengetahui media pembelajaran yang dibuat, dapat diimplementasikan atau tidak. Pada hasil belajar siswa dengan dan tanpa menggunakan teknologi augmented reality menunjukkan hasil berbeda. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pemahaman materi bangun ruang sebelum dan sesudah penggunaan teknologi Augmented reality, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan pemberian pemahaman materi bangun ruang menggunakan Augmented Reality lebih tinggi dengan nilai rata-rata 74,84. Selanjutnya pada instrumen dalam bentuk angket, instrumen angket yang telah lolos uji validitas dan reliabilitas yang menunjukkan semua pertanyaan valid sehingga

dapat digunakan untuk mengambil data penelitian, pada 31 responden siswa kelas IV SD Muhammadiyah Noyokerten. Berdasarkan angket yang telah dibagikan didapat persentase skor 90,86% yang berarti hasil angket masuk pada kategori Sangat Tinggi dan dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dibuat dapat diterapkan dan diimplementasikan, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran bangun ruang di Sekolah Dasar.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disarankan bahwa :

1. Perlu pengembangan dan penambahan pada materi bangun datar
2. Teknologi augmented reality diharapkan bisa dikembangkan pada mata pelajaran yang lain, sehingga pemanfaatan Augmented Reality dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.