

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data uji coba pada penelitian pengembangan media pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas Media Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan presentase 82,5% yang berarti media Pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan sudah dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V sekolah dasar.
2. Praktikalitas media Pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan dinyatakan sangat praktis pada praktikalitas guru dengan presentase 92,5% dan dinyatakan sangat praktis pada praktikalitas siswa dengan presentase 87,5%. Dari data yang dihasilkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* kelas V sekolah dasar dapat digunakan dan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal – hal sebagai berikut:

1. Bagi Dinas Pendidikan Kabupaten pesisir selatan dapat menyediakan tim atau dukungan yang dapat membantu sekolah terkait penggunaan media *Augmented Reality* serta memberikan pelatihan khusus bagi guru terkait penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran.
2. Bagi sekolah untuk mendukung penggunaan media *Augmented Reality* dari rencana pembelajaran yang terintegrasi yang bermanfaat bagi siswa dan mendorong kolaborasi antar guru untuk berbagi ide dan praktik terbaik dalam penggunaan *assembler edu* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
3. Bagi kepala sekolah untuk mendukung penuh penggunaan media interaktif sebagai alat pembelajaran di sekolah, termasuk memastikan ketersediaan sumber daya, pelatihan yang dibutuhkan dan melakukan monitoring untuk memastikan implementasi yang efektif.
4. Bagi guru dapat mengoptimalkan penggunaan media *Augmented Reality* sebagai alat untuk meningkatkan pembelajaran keragaman budaya menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, berinteraksi, dan efektif bagi siswa.
5. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan yang nantinya bermanfaat setelah mengajar di sekolah dan bagi peneliti yang mengembangkan penelitian ini diharapkan dapat melakukan penelitian serupa dengan materi lain.
6. Untuk penelitian selanjutnya

- a. Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu hanya sebatas valid dan praktis. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan sampai pada tahap efektifitas.
- b. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya, diharapkan agar penelitian selanjutnya dapat dilakukan materi lainnya.
- c. Disarankan untuk penelitian selanjutnya dalam pembuatan media *Augmented Reality* lebih dikreasikan dan melakukan inovasi baru.



DAFTAR RUJUKAN

- Aghni, Ilyasa. (2018). fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, XVI, 98-107
- Anggreni, N. L., Jayanta, I. N. L., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning (PBL) Pada Muatan IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 214-224.
- Arsyad, Azhar. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atsani. (2020). Pelaksanaan media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Jakarta PT Gramedia
- Arifin. (2020). Teknologi Media AR. PT. Gramedia.
- Etonam, A. K., Di Gravio, G., Kuloba, P. W., & Njiri, J. G. (2019). *Augmented reality (AR) application in manufacturing encompassing quality control and maintenance. International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 9(1), 197-204.
- Hamdani, R., & Sondang Sumbawati, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Kuliah Sistem Digital di Jurusan Teknik Informatika UNESA. *Jurnal IT-EDU*, 04(52), 153–161.
- Harahap, Nursapia. (2020). Penelitian Kualitatif. Medan: Wal Ashri Publishing.
- Herlambang. (2018). Peningkatan dan Pengembangan Pendidika di sekolah dasar. Jakarta: PT Gramedia.
- Herawati. 2023. Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta, PT Gramedia.
- Isrokatun, I., dkk. (2020). Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui *Situation-Based Learning*. UPI Sumedang Press.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2021. *Kurikulum merdeka belajar. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar*
- Marisa, M. (2021). Inovasi kurikulum “Merdeka Belajar” di *era society 5.0. Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 6678.

- Najib. (2018). *Mobile Aplikasi Produk Dian Pelangi Pekalongan Berbasis Augmented Reality*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Program Studi Teknik Informatika. STMIK Widya Pratama Pekalongan
- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2022). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 188-193.
- Ningtias, Ayu, dkk. (2015). "Media *Augmented Reality* Berbasis *Android* dalam Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa SMP". *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (2), 1-10.
- Nurfadhillah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak,
- Ningrum, A. S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar (Metode Belajar)', in *PROSIDING PENDIDIKAN DASAR*, pp. 166–177. doi: 10.34007/ppd.v1i1.186. Kurikulum Merdeka Belajar (Metode Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1, 166–177. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.186>
- Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing, 2015.
- Kurnia. 2019. *Model Penelitian ADDIE*. Pengembangan media pembelajaran Sekolah Dasar. Jakarta
- Pamungkas, D. S. (2020) Efektivitas Media *Virtual Reality* Dan *Augmented Reality* pada hasil belajar siswa. Di SDN Mlatiharjo 01 Semarang (Doctoral, Universitas Negeri Semarang
- Purwanto. 2015. *Praktikalitas pengembangan media Progresif*. Jakarta : Kencana.
- Rahman, N. A., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 7(1).
- Rahmawati, R., dkk. (2020). Pengaruh Model ARIAS Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Memecahkan Masalah Dalam Pembelajaran IPS

Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, Vol 6 (1)

Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh game edukasi adventure berbantuan online HOTS test terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 715-736.

Sugiyono, (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta,

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : CV Alfabeta.

Sunendar. (2023) “Merancang Pembelajaran IPAS di SD.”.

S. Pusparini, Edwina, Meicsy E.I., Najoan, and Xaverius B.N. (2017). "Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile Web Menggunakan Pendekatan Metodologi RAD.

Ningtias, Ayu, dkk. 2015. “Media *Augmented Reality* Berbasis *Android* dalam Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa SD”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (2), 1-10.

Yanti, B., Heriansyah, T., & Riyan, M. (2022). Penyuluhan dengan Media Audio *Visual* dan Metode Ceramah dapat Meningkatkan Pencegahan Tuberkulosis. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 18(3), 171-179.

Wulandari, Tri dan Adam Mudinillah. (2022). “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD”. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 102 118).