

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validitas Media Interaktif *Augmented Reality* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk siswa kelas V SD Negeri 003 Muara Dilam yang dikembangkan dinyatakan **sangat valid** dengan skor rata-rata yang diperoleh **3,8** yang terdiri dari 3,7 pada aspek materi, 4,00 pada aspek bahasa, dan 3,9 pada aspek media, sehingga Media Interaktif *Augmented Reality* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang dikembangkan termasuk kepada kategori sangat valid. oleh karena itu, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran di kelas V SD.
2. Praktikalitas Media Interaktif *Augmented Reality* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk siswa kelas V SD Negeri 003 Muara Dilam yang dikembangkan dinyatakan **sangat praktis** dengan persentase **98%** yang terdiri dari 98% angket respon guru dan 97% dari angket respon siswa, sehingga Media Interaktif *Augmented Reality* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* yang dikembangkan termasuk kepada kategori sangat praktis, maka media ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan perangkat pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran ipa materi siklus air untuk siswa kelas IV SD.

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sekolah dapat menambah media pembelajaran dan memaksimalkan penggunaan sarana, teknologi, dan informasi serta menggunakan media ini sebagai media pembelajaran IPA materi siklus air.
2. Siswa dapat melakukan proses belajar dengan lebih menyenangkan melalui Media Interaktif *Augmented Reality* ini.
3. Guru dapat menambah pengetahuan tentang Media Interaktif *Augmented Reality* serta dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.
4. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dalam penelitiannya sehingga menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya

DAFTAR PUSTAKA

- Arifmunandar. 2018. *Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Volume 1. Hlm. 1-9
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Atmajaya, Dedy, "Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif," dalam *Jurnal Ilmia ILKOM*, Vol. 9, Nomor 2, Agustus 2017.
- Azuma, Ronald T. et al. (2011). Indirect Augmented Reality. *Jurnal Penelitian. Nokia Research Center-Hollywood, United States*.
- Brian, Y. (2012). Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Hewan Pada anak Usia Dini Secara Virtual. Yogyakarta : STIMIK AMIKOM.
- Daryus, Muthyara. 2016. *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Kelas IV SD Negeri 22 Kuranji Padang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Bung Hatta.
- Fathoni, Mochammad. et al. (2012). Alat Musik Perkusi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Penelitian. Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Fayakun, M., P. Joko. 2015. Efektivitas Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Kontekstual (CTL) dengan Metode Predict, Observe, Explain Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(1), 49-58.
- Gaspersz, V. 2006. *ISO 9001: 2000 And Cptinual Quality Improvement* (Terjemahan Oleh Agustinus Purwanta). Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Giraldi, Gilson. et al. (2005). Augmented Reality for Engineering Applications: Dynamic Fusion of DataSets and Real World. *Jurnal Penelitian. Universidade Estacio de Sa*.
- Hasibuan, Idrus 2014. Model Pembelajaran CTL. *LOGARITMA* Vol 1 No 2.

- Ismayani, Ani 2020. Membuat Sendiri Aplikasi *Augmented Reality*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kadir, Abdul. 2013. Konsep Pembelajaran Kontekstual di Sekolah. *Dinamika Ilmu*, Vol 13 No 1.
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*. XVIII: 1
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Pane, Aprida & Dasopang, M. Darwis. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* No 3 Vol 2 Hlm 333-338.
- Purbasari, Para. Mitta. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 231-238.
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari. 2017. Jenis Herpetofauna Di Cagar Alam, and Taman Wisata Alam Pengandaran Jawa. "Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains."
- Saurina, Nia, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality," dalam *Jurnal IPTEK, Fakultas Teknik*, Vol. 20, Nomor 1, Mei 2016.
- Setiawan, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Sidoardjo. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Slameto.(2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka cipta.

- Suharso, Aries. (2012). Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3d Berbasis Augmented Reality. Jurnal Penelitian. Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani.
- Syafril, dkk. 2012. *Pengantar pendidikan*. Sukabina Press, Padang. Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang. Sistem Pendidikan Nasional.
- Syahputra, E & Rajagukguk, W. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Program Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa Smp. *Jurnal Tabularasa Pps Unimed*. 120. (2)
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Zulaiha, Siti. 2016. Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Imlementasinya dalam rencana pembelajaran PAI MI. *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, Vol 1 No 1.