

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Produk yang di hasilkan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis *Assemblr Edu* pada materi siklus air pelajaran IPAS SD.
2. Kelayakan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis *Assemblr Edu* pada materi siklus air pelajaran IPAS SD. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan para ahli memperoleh hasil dari ahli media 77% dengan kriteria sangat layak, ahli materi 87,5% dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa 79% dengan kriteria sangat layak, sehingga media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis *Assemblr Edu* dapat disimpulkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis *Assemblr Edu* berdasarkan dari uji coba produk dengan uji satu-satu, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Pada uji satu-satu memperoleh nilai 91,6% dengan kategori sangat praktis. Pada uji kelompok kecil memperoleh nilai 92,5% dengan kategori sangat praktis. Dan pada uji terakhir yaitu uji lapangan mmeperoleh nilai 94,6% dengan kategori sangat praktis. Maka hal tersebut menunjukan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis *Assemblr Edu* pada materi siklus air pelajaran IPAS SD dapat digunakan siswa untuk membantu memahami materi yang abstrak seperti pada materi siklus air dan

siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran serta siswa mendapatkan pengalaman baru dengan penggunaan media digital.

B. Saran

Saran dibawah ini bagi peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis *Assemblr Edu* pada materi siklus air pelajaran IPAS, berikut ini saran yang akan peneliti sampaikan yaitu:

1. Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis *Assemblr Edu* hanya berfokus pada satu materi yaitu siklus air, maka dari itu peneliti berharap pengembangan media dapat dilakukan pada materi lain.
2. Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis *Assemblr Edu* dapat dimanfaatkan oleh tenaga pengajar untuk melakukan inovasi media pembelajaran khususnya media digital sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan mengikuti perkembangan IPTEK.
3. Dengan adanya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran diharapkan pihak sekolah atau yang bersangkutan bisa menunjang sarana dan prasarana yang memadai untuk pemanfaatan media pembelajaran digital.