

BAB V

PENUTUPAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan penelitian media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *Assemblr Edu* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Kevalidan dan kelayakan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *Assemblr Edu* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar diperoleh berdasarkan hasil angket validasi ahli materi dan ahli media. Persentase hasil validasi ahli materi yaitu sebesar 95,5%, dengan kategori sangat valid. Persentase hasil validasi ahli media yaitu 88%, dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media maka media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *Assemblr Edu* layak digunakan.
2. Penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* memperoleh hasil yang baik dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Keberhasilan media dapat dilihat dari perolehan hasil angket siswa dimana jumlah presentase perolehan angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan *Augmented Reality* sebesar 39,7%. Sesuai dengan kategori yang menunjukkan jumlah tersebut masuk kedalam kategori kurang. Sedangkan presentase perolehan angket motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Augmented Reality* menunjukkan presentase sebesar 83,6%. Sesuai dengan kategori yang jumlah tersebut

3. masuk kedalam kategori sangat baik. Sehingga dalam penelitian ini media *Augmented Reality* (AR) berbasis aplikasi *Assembler Edu* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan beberapa temuan, peneliti dapat megemukakan saran. Guru sebagai fasilitator sangat berperan dalam mensuksekan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi Assemblr edu untuk menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. Kemampuan guru juga mempunyai peran yang penting dalam megkonfirmasi dan memberikan informasi terhadap kemampuan siswa dalam penggunaan media. Guru juga diharapkan mampu untuk memberikan motivasi belajar bagi siswa melalui penggunaan media pembelajaran dan pengembangan latihan.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina et al. 2020. "Pengembangan Aplikasi AR-BIO Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Anatomi Sistem Respirasi Menggunakan Teknologi Augmented Reality." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 7(1):6484–89.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2016). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Andrizal, R., & Suharyono, S. (2017). Pengaruh Kualitas Pengajaran, Faktor Internal dan Faktor Eskternal Secara Simultan Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pengantar Akuntansi. *Jurnal Akuntansi Keuangan dan Bisnis*, 10(2), 1-7.
- Arikunto, S. (2013) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariwiantari, Nugroho, Effendi E. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada MataPelajaran Teknik Dasar Elektronika Pada SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 3: 237-243.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Press. *Association of Education and Communication Technology (AECT) A Taxonomy Of Mixed Reality Visual Displays. Transaction systems*. 77 (12): 1-15.
- Azhar, R (2013). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Azuma, R. T. (2016). *A Survey of Augmented Reality. Teleoperatorits and Virtual Enviroments*. 6: 355-385
- Azwar, (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Mahadewi,
- Bachri, J. (2010). Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications. *Educational Technology & Society*, 17 (4): 133-149.
- Carmigniani et al , (2010). Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA. Bandung
- Encyclopedia of Educational Reserch* (2012). *Mobile Learning for Education: Benefits and Challenges*. *Internasional Journal of Computational Engineering Research*. 3(6): 93-101.
- Fibriyani. (2014). *Model-model pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media., 1–6

- Fillmore H Stanford, (2017). Human Resource Management Fourteenth Edition Magraw Hill, New York
- Hartuti, Hikmah. (2021), Metodologi Penelitian. Pekanbaru: Universitas Riau
- Perss. Tifani, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* Pada Materi Minyak Bumi Di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru (*Doctoral Dissertation*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Istiqlal, M. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. 1, 43–54.
- Keller, J. M., (2013). Development and Use of the ARCS Model of Motivational Design. Department of Educational Research. 10 (3): 2-19
- Lordache, D., Pribeanu, C., dan Balog. (2012). A. Influence of specific AR capabilities on the learning effectiveness and efficiency. Studies in Informatics and Control. 20 (10): 1-8.
- Mehdipour, Y., & Zerehkafi, H. (2013). Mobile Learning for Education: Benefits and Challenges. Internasional Journal of Computational Engineering Research. 3(6): 93-101.
- Mustaqim, Ilmawan. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AugmentedReality”
- Molae, Z., & Dortaj, F. (2014). Improving L2 Learning: An ARCS Instructional-Motivational Approach. Procedia: Social & Behavioral Science.(Pp 2).
- Navirida, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Mengubah Pecahan Ke Bentuk Persen Dan Desimal Serta Sebaliknya Untuk Siswa Kelas V SD. 5.
- Park, Y. (2011). A Pedagogical Framework for Mobile Learning: Categorizing Educational Applications of Mobile Technologies into Four Types. International Review of Research in Open and Distance Learning. 12 (2): 78-102.
- Pratama, E. E.,. (2014). Analisis Kesesuaian Buku Teks matematika SMP/MTs Kelas VII Kurikulum 2013 Terbit Erlangga Revisi Tahun 2016 Pokok bahasan Segiempat. Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), 4(3), 1–11.
- Priyanto, Y. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press
- Rahayuningsih, T., & Erwin, E. (2017). Resiliensi akademik dengan kepuasan belajar online pada mahasiswa. Psy
- Rahmat. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Microsoft Office Power Point* Pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya. Quark: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika Dan Teknologi, 1–7. <https://doi.org/10.31227/osf.io/t6ky9>

- Restiyowati, I dan I Gusti M Sanjaya. 2012. Pengembangan E-book Interaktif Pada Materi Kimia Semester Genap Kelas X SMA. Unesa Journal of Chemical Education. 1(1): 130-135.
- Riduwan dan Akdon. (2013). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. dkk (2015). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Riduwan. (2015). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, M. (2018). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. Lantanida Journal, 4(2), 87-97. Mule, Y. (2019). *Comparative Analysis of Students Learning Achievement in The Advanced Public Sector Accounting*. Jurnal AKSI (Akuntansi dan Sistem Informasi), 4(2).
- Sanjaya, W. (2017). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Shuterland. 2012. Kemampuan Literasi Matematis Siawa dalam Perspektif Gender. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. <http://digilib.uinsby.ac.id/4842/7/Cover.pdf>. Diakses 01 Februari 2017
- Subhari. (2014). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dalam pembuatan Game Tebak Obek Berbasis Android. Jurnal Sekolah Tinggi Informatika & Telematika. 4: 1-10. Diakses dari: <https://www.researchgate.net/publication/282385381>
- Sugiono. (2013). Statistika untuk Penelitian. Alfabeta
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D. Bandung: Alfabeta.
- Suryaningsih, B. Hamzah. (2019). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wang, X. (2011). A User-Centered Taxonomy for Specifying Mixed Reality System for AEC Industry. Journal of Information Technology and Construction. 16: 493-500. Diakses di: www.itcon.org/2011/29
- Yuen, S. C., Yaoyuneyong, G. dan Johnson. (2011). E. Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education. Journal of Educational Technology Development and Exchange. 4: 119-140
- Widi, & Rini Agustina. (2020). Aplikasi Mobile *Learning* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Rainstek Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi, 2(4), 287–293. <https://doi.org/10.21067/jtst.v2i4.4176>
- Usada. (2014). Rancang Bangun Modul Praktikum Teknik Digital Berbasis Mobile Augmented Reality (AR). Jurnal Infotel. 6(2). Hlm. 83-88
- Uno, (2017) Teori motivasi dan pengukurannya (Analisis di bidang pendidikan). Jakarta: Bumi Aksara