

BAB V PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Hasil Validasi & Kelayakan

Hasil validasi materi memenuhi kriteria “Sangat Valid” “Layak Digunakan” dengan perolehan 96%. Hasil validasi media *Augmented Reality (AR)* memenuhi kriteria “Valid” “Layak Digunakan” dengan perolehan 88%

2. Hasil Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V

Uji utama yang dilakukan peneliti terhadap 20 siswa kelas V SDN Jatiguwi 05. Pada hasil penelitian diperoleh perbandingan rata-rata nilai pretest yaitu 59,75, sedangkan rata-rata nilai posttest yaitu 90. Dengan hasil tersebut diperoleh nilai di atas KKM dengan peningkatan hasil belajar Pelajaran IPA dalam penggunaan media *Augmented Reality (AR)* dalam proses pembelajaran dan diketahui kategori Sangat Baik.

Sedangkan hasil perolehan perbandingan rata-rata nilai angket sebelum penggunaan media yaitu 69.9%, sedangkan rata-rata nilai angket setelah penggunaan media yaitu, 88,1%. Dengan hasil tersebut diperoleh peningkatan dalam penggunaan media digital yaitu meningkat 18.2% dalam proses pembelajaran dan diketahui kategori “Meningkat”.

Berdasarkan hasil output di atas, bahwa disimpulkan nilai rata-rata hasil belajar dari pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPA yaitu, menunjukkan peningkatan hasil belajar dari yang sebelumnya di bawah KKM dan sesudah diterapkan media meningkat rata-rata nilai menjadi di atas KKM.

B. SARAN

Berkaitan dengan penelitian dan kesimpulan maka keberhasilan pelaksanaan proses pengembangan peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Lembar kerja siswa yang diharapkan dapat menjadi bahan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran IPA bagi guru.
2. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi masukan yang baik untuk pengembangan media *Augmented Reality (AR)* untuk pembelajaran.
3. Bagi pembaca, agar dapat melakukan pengembangan bahan ajar modern lagi dalam bentuk digital agar media dapat mengikuti perkembangan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Arianto, F. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam*. GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam, 2(1), 193-206.
- Aprilia, Putri Nadia & dkk. (2023). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Dengan Model dan Media Inovatif*. Semarang : Cahya Ghani Recovery.
- Dewi, Dinie Anggraeni. (2021). *Menumbuhkan Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital*. Jurnal Basicedu . Vol. 5 No. 6, 5001-6500. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1609> .
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Djamarah, & Syaiful B. (2010). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif : Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fatira, Malika AK & dkk. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung.
- Harjono, Hary Soedarto. (2018). *Literasi Digital : Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa*. Jambi : Pena Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, (Vol. 8 No. 1) <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/6706>.
- Hartini, Sri. (2021). *Media Vidio Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Lombok Tengah : P4I.
- Hidayati, Yulia Maftuha & dkk. (2023). *Aplikasi Argio Matc Sekolah Dasar*. Surakarta : Muhammadiyah university Press.
- Hilda, & dkk. (2023). *Media Pembelajaran SD* . Semarang : Penerbit Cahya Ghani Recovery.
- Irawati, Ilfa, & dkk. (2020). *Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA*. J. Pijar MIPA, Vol. 16 No.1, Januari 2021: 44-48. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2592672>.
- Julianto, D. (2019). *Konsep Ipa Lanjut Sidoarjo* : Zifata Jawa.
- Kadir, Sitti, & Arsyad. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V SD/MI Semester Ganjil*. Indonesia : Guepedia.
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kholik, Nur, & dkk .(2021). *Potret Pendidikan dan Guru di Masa Pandemi Covid-19*. Tasikmalaya : Edu Publisher.
- Kustandi, cecep dan daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.

- Miftah Rizqi Hanafi. (2016). Analisis Dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality. (Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta), 2016, 10–11. <https://eprints.uny.ac.id/33189/>
- Mukti, Fajar Dwi. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Di Kelas V Mi Wahid Hasyim. Elementary Vol. 7 No. 2. [pdf_1-libre.pdf \(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net\)](pdf_1-libre.pdf(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net))
- Mulyaningsih, Endang. (2016). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Mustika, Dea. (2022). *Model-Model Pembelajaran IPA SD dan Aplikasinya*. Solok : Mitra Cendikia Media.
- Naufal, Haickal Attallah. (2021). *Literasi Digital*. Perspektif : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta . VOL 1 NO 2 (2021). <https://jurnal.jkp-bali.com/perspektif/article/view/32> .
- Nurfadhillah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi : CV Jejak.
- Nurrita, Teni. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat : Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah. Volume 03, Nomor 01. [6535 \(semanticscholar.org\)](https://semanticscholar.org/6535)
- Pane, Syafrial Fachri, dkk. (2022). *Pengembangan Smart Conveyor dengan Arduino (menggunakan GPS Trackibg Berbasis Android)*. Bandung Barat : Buku Pedia.
- Prastiyo, Fendika. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi PEcahan di Kelas V SDN Sepanjang 2*. Surakarta : CV Oase Group.
- Purna, Oktaviana Nirmala & dkk. (2022). *Media Pembelajaran Quizizz untuk Guru dan Dosen*. Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Samatowa, U. (2006). *Bagaimana membelajarkan IPA di Sekolah Dasar* . Jakarta : Direktorat Ketenagaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Sleman : CV Budi Utama.
- Sevtia, Al Fiyatoen. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume 7, Nomor 3, September 2022 ISSN (Print): 2502-7069; ISSN (Online): 2620-8326. <https://www.jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/743/448>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Syafrial, Herry. (2023). *Literasi Digital Seri 1*. Yogyakarta : PT. Nas Media Indonesia.
- Syarifudin, & Eka Dwi Utari. (2022). *Media Pembelajaran (dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang : Bening Media Publishing.

Teninurrita. (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Mysikat: Jurnal Ilmu Ilmu Al-Quran, Hadits Syariah Dan Tarbiyah. Volume 03, Nomor 01, Juni 2018 | 171 <https://core.ac.uk/download/pdf/268180802.pdf>

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2008. System Pendidikan Nasional. 28.

Wedyawati, Nelly dan Yasinta Lisa. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : CV Budi Utama.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT