

## BAB VI PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan uji coba pemakaian yang dilakukan pada media pembelajaran AR berbasis *Assemblr Edu* materi organ pencernaan manusia pada kelas V MI Babussalam Banjarejo Pagelaran dapat disimpulkan dengan kevalidan media AR berbasis *Assemblr Edu* yang telah dinilai oleh validator ahli media mendapatkan nilai 96,23% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan penilaian kevalidan dari ahli materi mendapat nilai 98,18% dengan kriteria sangat baik. Adapun dengan hasil ahli praktisi memperoleh skor 96,25% Dari beberapa penialain yang diberikan oleh validator terhadap media AR berbasis *Assemblr Edu* dapat diartikan bahwa media telah memenuhi kriteria valid dan dapat diuji cobakan pada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Efetifitas media AR berbasis *Assemblr Edu* ditunjukkan dari hasil belajar siswa telah mencapai nilai sesuai dengan KKM. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada pretest sebesar 69 dan rata-rata nilai post-test sebesar 95 Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa berdasrakan ketuntasan belajar secara klasikal meningkat dari 42% dengan kriteria kurang dan tidak tuntas menjadi 95% dengan kriteria baik dan tuntas. Sehingga dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 53% Jadi, dapat dikatakan bahwa media AR berbasis *Assemblr Edu* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS materi sistem tata surya pada siswa kelas VI MI Babussalam Banjarejo Pagelaran.

## B. Saran

Berdasarkan pengembangan media AR berbasis *Assemblr Edu* yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) berbasis *Assemblr Edu* di MI Babussalam Banjarejo Pagelaran layak dipertimbangkan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif.
- 2) Media AR berbasis *Assemblr Edu* dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah menjadi salah satu referensi media pembelajaran IPAS. Media ini digunakan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
- 3) Media AR berbasis *Assemblr Edu* dapat menjadi referensi pengembangan lebih lanjut pada media pembelajaran IPAS, dengan mengembangkan media pada materi-materi lain, desain yang lebih menarik dan lebih mudah didesain dengan kebutuhan, karakteristik siswa.
- 4) Media AR berbasis *Assemblr Edu* dapat disebarluaskan penggunaannya kepada sekolah sekolah MI/SD, SMP, SMA dan SMK, untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS. Akan tetapi perlu adanya evaluasi dan perhitungan lebih lanjut agar media AR berbasis *Assemblr Edu* benar-benar siap digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1).
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran: Telaah perspektif pada era Society 5.0*. Tohar Media.
- Aina Mulyana, *Penelitian Pengembangan (Research and Development): Pengertian, Tujuan, dan Langkah R&D* (Jakarta: LMS-SPADA Kemdikbud, 2022)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003.
- Arini, D. N. (2020). Analisis kesulitan belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar pada materi organ pencernaan manusia. *Jurnal Basicedu*, 4(4)
- Afandi, M. A. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al Ibtida': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2)
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia
- Dwistia, H., Halen, A., & Nurhasanah, N. (2022). Pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2).
- Fiteriani, I., & Baharudin, B. (2017). Analisis perbedaan hasil belajar kognitif menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang berkombinasi pada materi IPA di MIN Bandar Lampung. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 1–30
- Hidayat, D. (2018). Analisis kesulitan belajar siswa sekolah dasar dalam memahami konsep Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1)
- Indrawati, E. S., & Nurpatri, Y. (2022). Problematika

- pembelajaran IPA terpadu (kendala guru dalam pengajaran IPA terpadu). *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1),
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Khunaeni, L. N., Yuniarti, W. D., & Khalif, M. A. (2020). Pengembangan modul fisika berbantuan teknologi augmented reality pada materi gelombang bunyi untuk SMA/MA kelas XI. *Physics Education Research Journal*, 2(2), 85–91
- Kurnia, S., Fitria, Y., et al. (2023). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3)
- Mawarni, M., Sari, N. L., & Harahap, A. (n.d.). “*Pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif pada matakuliah pemrograman visual dengan metode pengembangan ADDIE*”.
- Najib, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality (AR) IPAS untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Daya Retensi Siswa MI/SD. Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Ningrum, A. R., & Putri, N. K. (2021). Hubungan antara keterampilan berkomunikasi dengan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V SD. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 177–186.
- Pasande, J., & Hakim, A. (n.d.). *Pengembangan media pembelajaran AR menggunakan Assemblr Edu pada mata pelajaran IPA kelas VII SMP*.
- Rohma, A. N. (2023). *Pengembangan media pembelajaran Smart Count untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB kelas IV MI Miftahul Ulum Sidorejo* (Skripsi, Universitas Islam Raden Rahmat Malang)

- Rahayu. (2021). *Karakteristik siswa sekolah dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran. Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 15–27
- Ramadhani, A., & Putri, A. S. (2022). Penggunaan teknologi augmented reality berbasis Assemblr Edu dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10.
- Rahmah, I. Z., & Amalina, F. (2025). Penggunaan media pembelajaran augmented reality Assemblr Edu untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Mariso II Kota Makassar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11.
- Rahayu, T. (2019). Karakteristik siswa sekolah dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran. *Jurnal Misbahul Ulum*, 1(2)
- Setyawan, A., Wahyuni, S., Rahmawati, E., & Sari, R. (2020). *Menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan*. Universitas Trunojoyo Madura.
- Satria, E., Latifah, A., & Prasusetyo, R. (2022). Perancangan pengenalan hewan laut berdasarkan zona kedalaman menggunakan teknologi augmented reality. *Jurnal Algoritma*, 9(1),
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: Buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi
- Siyoto, S. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing.
- Singhal, S., Bagga, S., Goyal, P., & Saxena, V. (2012). Augmented chemistry: Interactive education system. *International Journal of Computer Applications*, 49(15), 1–5.
- Suryani, L., & Yuliani, S. (2018). Pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPA materi sistem pencernaan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*

- Sari, I. P. (2021). Kendala guru dalam mengajar IPA di sekolah dasar dan solusinya. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1),
- Tegeh, I. M. (2014). *Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha
- Wulandari, A. P., Sari, R. A., & Nurhalimah, N. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3929–3935.
- Wijaya, T. T. (2020, November). *The best way to become the best math teacher*. Kepanjen: Anggota IKAPI
- Walfiani, W., Kurnia, D., & Irawati, R. (2016). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pemanfaatan sumber daya alam. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1
- Wahab, G., & Rosnawati, R. (2011). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Widada, W., Sutarto, E., & Subekti, H. (2022). *Penelitian pembelajaran dan pengembangannya* (hal. 235). Purwodadi-Grobogan, Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.
- Zheng, Z., & Waller, M. P. (2017). ChemPreview: An augmented reality-based molecular interface. *Journal of Molecular Graphics and Modelling*, 73, 18–23.