

## **BAB V PENUTUP**

### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba media pembelajaran interaktif *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* dideskripsikan sebagai berikut:

1. Dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPA di kelas 6 dengan materi Tata Surya, media pembelajaran ini dinyatakan layak dan valid untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode R&D dengan model penelitian ADDIE dengan 5 langkah pengembangan yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data dan pembuatan rancangan media, pembuatan media dan validasi media, uji coba media/implementasi dan yang terakhir adalah evaluasi media.
2. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* memperoleh hasil yang baik dalam upaya meningkatkan literasi sains siswa dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. Hasil uji kelayakan media dan tes siswa dalam penggunaan media interaktif ini menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dan mampu menambah pengetahuan serta meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa sehingga sangat layak digunakan dalam peningkatan literasi sains siswa. Keberhasilan media dapat dilihat dari perolehan hasil uji validasi dari beberapa ahli diantaranya yaitu media pembelajaran ini mendapat validasi dari ahli media sebesar 84%, ahli bahasa sebesar 84%, ahli materi sebesar 90% dan hasil tes evaluasi siswa sebesar 87% dengan kriteria yang didapat yaitu sangat baik (SB)

dan peningkatan nilai siswa juga sangat signifikan yaitu dari 49% menjadi 87% dengan peningkatan nilai sebesar 38%. Selain itu, hasil uji T-tes juga menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media dengan perolehan hasil sebesar (0,00) dimana hasil tersebut nilainya lebih rendah dari nilai signifikansi yang digunakan yaitu (0,05) yang berarti terdapat pengaruh dari penggunaan media interaktif *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan literasi sains siswa.

## B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan beberapa temuan, peneliti dapat mengemukakan saran. Guru sebagai fasilitator sangat berperan dalam mensukseskan kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality*. Kemampuan guru dalam mengkonfirmasi dan pemberian informasi sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam penggunaan media. Guru juga masih harus memberikan motivasi positif dalam pembekalan kemampuan siswa melalui penggunaan media dan pengembangan latihan.

UNUGIRI