

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media *Augmented Reality* dengan menggunakan aplikasi *Assembler* dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits menghasilkan produk berupa media *Augmented Reality* yang dibuat secara daring melalui aplikasi *Assembler* dan dapat diakses melalui perangkat handphone maupun laptop. Media *Augmented Reality* ini telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran dengan kategori *Augmented Reality*. Berikut adalah tinjauan produknya:

1. Penelitian pengembangan media *Augmented Reality* dengan menggunakan aplikasi *Assembler* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, khususnya materi Qs. Al-Qari'ah bagi siswa kelas II MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes, telah dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: 1. Analisis kebutuhan (tahap analisis) untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa. 2. Perancangan isi media *Augmented Reality* dalam aplikasi *Assembler* (tahap desain) untuk memastikan kesesuaian dengan kurikulum dan pemahaman siswa. 3. Pengembangan produk, uji coba validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta revisi produk (tahap pengembangan) guna memastikan kualitas dan keefektifan media. 4. Implementasi uji coba media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler* pada 29 siswa kelas II B MI Islamiyah Karang Dempel, Brebes (tahap implementasi) untuk mengevaluasi penggunaan media dalam konteks nyata. 5. Evaluasi melalui angket respon siswa (tahap evaluasi) untuk mengukur keefektifan dan penerimaan siswa terhadap media *Augmented Reality* yang dikembangkan.
2. Hasil validasi oleh ahli materi oleh walikelas II B mencapai 93,3%, dan validasi oleh ahli media oleh dosen PIAUD mencapai 90%, dapat disimpulkan bahwa produk media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assembler* layak digunakan sebagai media AR dalam

pembelajaran. Produk ini dikategorikan sebagai sangat valid atau sangat layak sebagai media dalam proses pembelajaran.

3. Uji respons siswa kelas II B telah dilakukan, menghasilkan persentase 87,9%. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa produk media *Augmented Reality* dengan aplikasi *Assembler* sebagai alat pembelajaran untuk memahami materi Qs. Al-Qari'ah tentang hari kiamat dapat dikategorikan sebagai sangat baik atau sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa:

Siswa sebaiknya memanfaatkan gawai atau gadget seperti smartphone tidak hanya untuk bermain game, melainkan juga untuk memaksimalkan pembelajaran melalui penggunaan aplikasi pembelajaran seperti *Assembler* atau aplikasi lainnya.

2. Bagi guru ;

Dalam proses pembelajaran seharusnya memanfaatkan perkembangan teknologi, termasuk penggunaan aplikasi pembelajaran seperti *Assembler* atau aplikasi lainnya, yang disesuaikan dengan metode yang sesuai untuk meningkatkan minat dan keaktifan siswa sehingga suasana belajar tidak monoton.

3. Bagi peneliti selanjutnya;

Di masa mendatang, disarankan untuk mengembangkan penggunaan teknologi *Augmented Reality* pada mata pelajaran dan materi yang berbeda, serta menambahkan fitur-fitur menarik lainnya dalam pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality*.