

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengembangan media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran IPAS siswa kelas 5 sekolah dasar yang telah dikembangkan ini telah memenuhi komponen sebagai media yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku sehingga cocok digunakan dan diterapkan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli desain dan ahli materi dikatakan sangat layak digunakan dengan perolehan nilai ahli media mendapatkan hasil persentase sebesar 93,33%, validasi ahli desain mendapatkan hasil sebesar 93,85%, dan validasi ahli materi sebesar 91,25% dan dari hasil ketiga ahli tersebut media ini dikatakan sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan angket respon siswa mendapatkan hasil uji coba lapangan dan uji coba terbatas yang dilakukan pada siswa kelas 5 SDN 2 Tambakrigadung mendapatkan nilai uji coba terbatas 87% dan uji coba lapangan yaitu dengan nilai 95,5% sehingga media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* ini sangat layak dan baik digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan angket aktivitas guru mendapatkan hasil uji coba terbatas 88,9% dan hasil uji coba lapangan memperoleh 94,44%. Sehingga media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi

Berdasarkan dari temuan penelitian pada Pengembangan media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran IPAS siswa kelas 5 SDN 2 Tambakrigadung memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran berupa buku teks yang selama ini sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* ini memberikan kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan berdampak pada efektifitas proses pembelajaran, dengan begitu media ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
2. Penerapan media pembelajaran media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* ini memerlukan persiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media baru sehingga para siswa akan mendapatkan keefektifan yang maksimal apabila menggunakan media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* secara maksimal.
3. Dengan menggunakan media media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* ini siswa diberikan kesempatan dalam kebebasan belajar dan membantu siswa ketika mengalami masalah dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif.

C. Keterbatasan

Produk yang dikembangkan ini memiliki keterbatasan diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Media *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* terbatas pada satu materi yaitu materi siklus air.
2. Media ini hanya diuji coba pada satu sekolah, yaitu SDN 2 Tambakrigadung Kabupaten Lamongan, sehingga hasil efektivitasnya belum bisa digeneralisasikan ke sekolah lain.
3. Media ini memerlukan perangkat pendukung seperti *smartphone* dengan spesifikasi tertentu dan aplikasi tambahan untuk menampilkan konten 3D (*Assemblr Edu*), sehingga keterbatasan perangkat bisa menjadi hambatan bagi penggunaannya.
4. Koneksi internet yang tidak memadai atau jaringan yang lambat dapat menghambat proses pemindaian *barcode* pada media *flipbook* berbasis *Augmented Reality*, sehingga dapat mengurangi efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran.
5. konten 3D dalam media *Flipbook* dapat diakses ketika akun premium, dan ketika masa aktif akun premium berakhir , animasi 3D tidak dapat diakses atau ditampilkan. Hal ini berarti bahwa ketika siswa memindai *barcode*, animasi 3D tidak akan muncul. Akibatnya, tujuan utama penggunaan *Augmented Reality* dalam media tidak akan tercapai dengan baik. Jika akun premium tidak tersedia, ketergantungan ini menjadi salah satu penghalang untuk terus menggunakan media.

