

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media ajar yang berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Materi Virus SMA Kelas X, kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil evaluasi kelayakan media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality* (AR) berdasarkan validasi dari para ahli (materi, media, IT) serta uji kepraktisan yang melibatkan siswa dan guru menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Biologi kelas X SMA, khususnya pada materi tentang virus. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan skor 96%, ahli media 93%, dan ahli IT 93%, yang semuanya berada dalam kategori sangat valid. Uji kepraktisan yang dilakukan oleh siswa memperoleh skor 93% dan oleh guru 85%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Media ini memiliki keunggulan dalam penyajian visual yang interaktif, antarmuka yang mudah digunakan, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam membantu pemahaman konsep-konsep abstrak seperti struktur dan replikasi virus.
2. Hasil uji efektivitas media ajar berbasis *Augmented Reality* (AR) berdasarkan hasil respon siswa menunjukkan persentase 82% (Sangat Positif) dan guru 79% (Positif). Temuan ini memperkuat bahwa media ajar berbasis AR efektif dalam membantu siswa memahami materi virus secara visual, interaktif, dan menarik.

1.2 Saran

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi para guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang berbasis teknologi, khususnya *Augmented Reality* (AR), untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak, seperti virus dalam pelajaran biologi.
2. Peneliti di masa depan dapat melakukan eksplorasi lebih lanjut

mengenai efektivitas media pembelajaran AR pada topik biologi lainnya maupun pada mata pelajaran yang berbeda, serta di tingkat pendidikan yang lain untuk menilai konsistensi dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

3. Bagi peneliti yang berminat untuk menerapkan media pembelajaran berbasis AR dalam proses belajar mengajar, penting untuk memperhatikan kelebihan dan kekurangan media tersebut, terutama dalam aspek teknis seperti ketersediaan perangkat, stabilitas aplikasi, dan kesiapan pengguna, agar hasil penelitian dapat lebih optimal dan aplikatif.