

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data, pengolahan data dan analisis data hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan tentang pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* di SMP Swasta Kristen BNKP Gunungsitoli maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk LKPD berbasis *Augmented Reality* yang layak, praktis, dan efektif pada pembelajaran IPA di kelas VIII di SMP Swasta Kristen BNKP Gunungsitoli.
2. Kelayakan LKPD berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan telah divalidasi oleh berbagai ahli: Rata-rata penilaian ahli materi mencapai 84,36 % dengan kriteria sangat layak, ahli bahasa menilai layak dengan persentase 71,29%, dan ahli desain memberikan penilaian sangat layak dengan persentase 92,38%.
3. Respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *Augmented Reality* mendapat respon positif pada uji perseorangan menunjukkan respon sangat kuat (90,76%), uji kelompok kecil menunjukkan respon sangat kuat (84,61%), dan uji lapangan menunjukkan respon sangat kuat (88,70%).
4. Efektivitas LKPD berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas VIII SMP Swasta Kristen BNKP Gunungsitoli memperoleh persentase 88,8% (kuat).

5.2. Saran

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan LKPD berbasis *Augmented Reality* sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan

minat belajar dan mempermudah pemahaman konsep yang bersifat abstrak pada mata pelajaran IPA.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas seperti akses internet dan perangkat smartphone, serta memberikan pelatihan bagi guru agar mampu mengintegrasikan media *Augmented Reality* dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat menggunakan LKPD berbasis *Augmented Reality* secara aktif dan mandiri untuk memperdalam pemahaman terhadap materi, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap pembelajaran sains.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan LKPD berbasis *Augmented Reality* pada materi lain, atau pada jenjang pendidikan berbeda, serta menambah variabel penelitian seperti hasil belajar, motivasi belajar, atau keterampilan berpikir kritis agar hasil penelitian lebih komprehensif.