

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan Media *Board Game* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Pembelajaran PAIBP di SMPN 3 Kota Serang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan yang dilakukan peneliti pada produk *board game* berbasis *augmented reality* (AR) tentang akikah pada pembelajaran PAIBP, menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan utama, yakni 1) *Analysis* yakni tahap menganalisis kebutuhan, karakteristik siswa, media dan kendala pada pembelajaran, 2) *Design* yakni tahap merancang media *board game* berbasis AR, 3) *Development* yakni tahap pengembangan produk dengan melakukan validasi ahli materi dan media, 4) *Implementasi* yakni tahap penerapan media yang telah dikembangkan, dan 5) *Evaluation* yakni tahap evaluasi dengan melakukan menyebarkan angket respon siswa terhadap media *board game*. Seluruh tahapan pengembangan ini dilakukan secara bertahap dan sistematis untuk dapat memperoleh media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa.

2. Media *board game* berbasis AR tentang akikah yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi dan dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran, dengan perolehan presentase masing-masing dari validator ahli materi sebesar 90% dan validator ahli media sebesar 98% dengan kategori sangat baik.
3. Media *board game* berbasis augmented reality (AR) terbukti efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAIBP di kelas IX SMPN 3 Kota Serang. Perolehan nilai *sig. 2-tailed*  $0,00 \leq 0,05$  pada uji *Paired Sample T-Test* membuktikan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* (sebelum menggunakan media *board game* berbasis AR) dan *posttest* (setelah menggunakan media *board game* berbasis AR), dengan peningkatan mencapai angka 2,4 dari rata-rata sebelumnya 6,5 menjadi 8,9.

## B. Saran

Saran perbaikan pada produk penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti meliputi pengembangan materi atau konten pada media *board game* berbasis AR tidak hanya terbatas pada materi akikah, tetapi juga dapat dikembangkan untuk materi lain dalam mata pelajaran PAIBP, seperti kurban, haji, atau bab ibadah lainnya. Pengembangan ini diharapkan dapat memperluas manfaat media bagi siswa dan membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap berbagai materi keagamaan secara interaktif.