

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMP Al-Madani, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI pada materi shalat gerhana masih bersifat konvensional dan kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Metode ceramah yang dominan membuat siswa bersikap pasif, kurang termotivasi, dan merasa jenuh selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi serta pendekatan kontekstual agar tercipta suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.
2. Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi salat gerhana ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).
3. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan layak karena nilai uji validitas dari validator ahli media memperoleh persentase 87,7 %, nilai uji validitas dari validator ahli materi memperoleh persentase 89 %. Dilihat dari kedua validator yang sudah dipaparkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi shalat gerhana dapat dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan.

4. Berdasarkan hasil dari perhitungan uji *Wilcoxon Signed Ranks* dengan menggunakan SPSS 22 maka membandingkan antara nilai Sig dan nilai alpa yang dihasilkan dari perhitungan maka didapatkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yaitu  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada perbedaan signifikan antara nilai hasil belajar PAI pada materi shalat gerhana sebelum dan sesudah menggunakan media *Augmented Reality*.

Berdasarkan *pre-test* dan *post-test* memperoleh rata-rata *N-Gain* 0,7631 dengan kriteria tinggi. Dan memperoleh persentase *N-Gain* 76,3118 dengan kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi shalat gerhana efektif digunakan dalam pembelajaran.

## **B. Saran-Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi shalat gerhana, maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu :

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini hanya mengembangkan pada materi shalat gerhana saja, maka untuk peneliti selanjutnya diperlukan pengembangan pada materi-materi lainnya.

2. Bagi Guru

Guru sebaiknya melakukan inovasi terhadap media pembelajaran, karena media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang sulit untuk dipahami siswa.

3. Bagi siswa

Diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar,

khususnya dalam mata pelajaran PAI, dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang telah disediakan guru, baik berupa buku, video, maupun media berbasis teknologi seperti *Augmented Reality*.