

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.
2. Media pembelajaran konvensional cenderung kurang menarik bagi siswa. Sebaliknya, media berbasis teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) yang interaktif lebih cocok untuk memenuhi kebutuhan siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi. Media ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, khususnya dalam hal mengidentifikasi gagasan utama, menemukan informasi penting, menghubungkan informasi dengan pengetahuan sebelumnya, serta mengungkapkan kembali informasi yang telah dipelajari. Dalam proses desain pengembangan media juga mencakup pemilihan elemen budaya dari berbagai provinsi, penggunaan latar yang menarik, font yang mudah dibaca, dialog pendukung, serta ilustrasi dalam bentuk 3D. Selain tampilan 3D yang menarik melalui penggunaan warna dan simbol, juga ditambahkan elemen audio guna membantu proses pemahaman siswa.
3. Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dikembangkan menggunakan *Canva* dan *Assembler Edu*, kemudian divalidasi oleh ahli media, bahasa, dan materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan tingkat kelayakan sebagai berikut: Ahli Media: 94,45 % (sangat layak). Ahli 91,67% (sangat layak). Ahli Materi: 96,43% (sangat layak). Uji coba dilakukan pada kelas VA SD Nereri Galunggung. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai pretest (64,4) dan posttest (91,9), dengan nilai N-Gain sebesar 0,77 (kategori tinggi).

4. Media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terbukti Sangat Layak digunakan berdasarkan validasi ahli dan uji coba lapangan. Media ini efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

B. Implikasi

Penelitian ini memiliki beberapa implikasi yang dapat menjadi rujukan bagi pengembangan media pembelajaran, strategi pendidikan, dan kebijakan terkait:

1. Bagi Siswa:

Media pembelajaran berbasis AR dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam membaca. Siswa menjadi lebih antusias dalam memahami isi teks karena disajikan dengan elemen visual dan interaktif yang menarik. Selain itu, AR dapat membantu siswa dengan gaya belajar berbeda untuk memahami bacaan secara lebih mendalam.

2. Bagi Guru:

Penggunaan media AR membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Guru dapat lebih mudah menjelaskan materi bacaan yang kompleks melalui tampilan visual dan animasi. Hal ini meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mempermudah guru dalam membangun pemahaman siswa terhadap isi teks.

3. Bagi Sekolah:

Sekolah dapat mulai merancang strategi integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, termasuk mengadopsi media pembelajaran berbasis AR. Dengan mendukung guru dan siswa dalam menggunakan media AR, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

4. Bagi Peneliti Lain:

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan pijakan bagi peneliti lain yang tertarik pada pengembangan media inovatif berbasis teknologi. Peneliti selanjutnya bisa mengeksplorasi efektivitas AR di berbagai jenjang pendidikan, mata pelajaran lain, atau membandingkan AR dengan media pembelajaran digital lainnya.

5. Bagi Pembuat Kebijakan:

Hasil penelitian ini menjadi bukti bahwa teknologi seperti AR memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pembuat kebijakan dapat mempertimbangkan untuk mendukung pengembangan dan penerapan media berbasis AR di sekolah, misalnya melalui penyusunan kurikulum digital, pelatihan guru, dan pengadaan fasilitas teknologi.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa rekomendasi yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk Siswa

Siswa disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis AR secara optimal sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan keterlibatan aktif dalam penggunaan media AR, siswa dapat meningkatkan motivasi, minat baca, serta pemahaman terhadap isi teks secara lebih mendalam dan menyenangkan.

2. Untuk Guru

Guru disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran berbasis AR ke dalam proses pembelajaran membaca, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman mendalam. Guru juga perlu meningkatkan kompetensi teknologi mereka agar dapat menciptakan atau memanfaatkan media AR secara efektif dalam pembelajaran di kelas.

3. Untuk Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis AR dengan menyediakan sarana pendukung seperti perangkat digital (tablet, smartphone, atau laptop), jaringan internet, dan pelatihan bagi guru. Sekolah juga dapat memasukkan penggunaan media inovatif ini sebagai bagian dari program peningkatan mutu pembelajaran.

4. Untuk Penelitian Selanjutnya

Peneliti berikutnya disarankan untuk melakukan pengembangan dan uji efektivitas media AR pada jenjang pendidikan yang berbeda atau pada keterampilan literasi lainnya seperti menulis atau berpikir kritis. Selain itu,

penelitian lanjutan dapat mengeksplorasi integrasi AR dengan teknologi lain (seperti VR atau AI) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan personal.

