

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan analisis terhadap proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berupa *Flashcard* yang digunakan pada materi Bab 3 Ekspresi Diri Melalui Hobi materi Teks Prosedur di Kelas V SDN 060923 Medan Amplas, maka dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam bentuk *Flashcard* telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penilaian tahap kedua setelah revisi, diperoleh skor kevalidan sebesar 80% dari ahli materi dan 87% dari ahli media. Keduanya termasuk dalam kategori Layak dan Sangat Layak. Validasi dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek, seperti isi materi, penyajian, desain, bahasa, dan manfaat media. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media *Flashcard AR* dinyatakan siap untuk diterapkan di lingkungan sekolah dasar.
2. Penilaian terhadap kepraktisan dilakukan oleh guru kelas V yang berperan sebagai praktisi pendidikan. berdasarkan hasil angket, media pembelajaran flashcard AR memperoleh skor kepraktisan sebesar 98% dan termasuk dalam kategori Sangat Praktis. Penilaian meliputi aspek tampilan media, materi, penggunaan perangkat lunak, bahasa, serta manfaat bagi siswa. Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa

memahami materi dengan lebih baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat dioperasikan tanpa hambatan teknis yang berarti. Dengan demikian, media ini layak digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar di kelas.

3. Efektivitas media pembelajaran *flashcard* AR dianalisis melalui perbandingan antara hasil pre-test dan post-test siswa kelas V. Nilai rata-rata test sebesar 77,8% meningkat signifikan menjadi 92,8% pada post-test setelah penggunaan media. Selain itu, analisis menggunakan N-Gain menunjukkan skor peningkatan sebesar 73% yang berada dalam kategori Tinggi serta hasil ketuntasan belajar siswa sebesar 93,1% yang tergolong dalam kategori Sangat Efektif. Hasil ini menandakan bahwa media mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara nyata. Proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, penggunaan media ini terbukti efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait, antara lain:

1. Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis Augmented Reality diharapkan dapat menjadi terobosan inovatif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar, sejalan dengan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi pilihan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Bagi Siswa

Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena penyajian materi secara visual dan interaktif memungkinkan siswa memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Hasil pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam menciptakan inovasi media pembelajaran lain yang lebih kreatif, serta relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini.