

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *FlashCard* interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk peserta didik kelas V SDN 053981 Karang Sari dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun simpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Aspek Validitas

Media *FlashCard* interaktif berbasis *Augmented Reality* dinyatakan sangat valid. Hal ini ditunjukkan dari hasil validasi ahli materi yang memperoleh presentase sebesar 92,5% dan validasi ahli media sebesar 96,47%, yang keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, bahasa, dan aspek penggunaan.

2. Aspek Kepraktisan

Media *FlashCard* interaktif berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan tergolong sangat praktis untuk digunakan. Hasil uji kepraktisan menunjukkan skor sebesar 69 dari 75 dengan presentase 92% yang berada pada kategori sangat praktis. Hal ini membuktikan bahwa media mudah digunakan dan dapat diterapkan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.

3. Aspek Efektivitas

Media *FlashCard* interaktif berbasis *Augmented Reality* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai siswa meningkat dari

59,73% pada *pre-test* menjadi 88,27% pada *post-test*, yang menunjukkan perubahan kategori dari “Cukup Efektif” menjadi “Sangat Efektif”. Selain itu, hasil analisis N-Gain sebesar 0,76 (76%) berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian dan pengembangan Media *FlashCard* interaktif berbasis *Augmented Reality* memberikan implikasi secara teoritis, praktis dan rasional sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi perlu dilakukan secara sistematis melalui tahapan penelitian dan pengembangan. Tingginya hasil validitas, kepraktisan, dan efektivitas menunjukkan bahwa media yang dirancang sesuai kebutuhan peserta didik dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Hal ini juga memperkuat pentingnya penggunaan media interaktif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, media *FlashCard* interaktif berbasis *Augmented Reality* dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru Sekolah Dasar, khususnya pada kelas V. Media ini membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan variatif, sekaligus memudahkan siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Selain itu, media

FlashCard interaktif berbasis *Augmented Reality* ini juga mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan perkembangan era digital.

3. Implikasi Rasional

Secara rasional, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sebaiknya dilakukan melalui langkah-langkah yang terstruktur agar menghasilkan produk yang benar-benar teruji kelayakannya. Tingginya nilai pada aspek kelayakan, kemudahan penggunaan, serta keberhasilan dalam penerapan menunjukkan bahwa media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar.

5.3 Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran, yaitu:

1. Bagi Sekolah

Pemanfaatan media *FlashCard* interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat dijadikan salah satu bentuk inovasi dalam penerapan teknologi pada proses pembelajaran. Penerapan media ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di sekolah.

2. Bagi Guru

Pemanfaatan media *FlashCard* interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat dijadikan pilihan alternative untuk menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan tidak membosankan. Guru juga diharapkan mampu

mengoptimalkan penggunaan fitur-fitur yang tersedia agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media *FlashCard* interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) secara aktif, baik dalam kegiatan belajar mandiri maupun saat pembelajaran berangsur bersama guru, sehingga dapat membantu dalam memahami materi serta dapat meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kreatif. Peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan media *Augmented Reality* pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta melakukan uji coba dalam skala yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih mendalam dan menyeluruh.