BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Simpulan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik simpulan bahwa *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* untuk peserta didik kelas V SD Negeri 104202 Bandar Setia dinyatakan Valid,praktis dan efektif dipergunakan dalam selama proses pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* dinyatakan sangat layak. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dan validasi oleh ahli media sebesar 90%, yang keduanya termasuk dalam kategori "Sangat layak". Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya produk telah memenuhi kriteria validitas dari berbagai aspek.
2. *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* dinyatakan praktis. Hasil uji kepraktisan memperoleh skor 67 dari skor maksimal 70 dengan persentase sebesar 95,7% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya *Flashcard* AR praktis untuk digunakan dan dapat diimplementasikan secara efektif selama proses pembelajaran.
3. *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata pretest sebesar 46,65 meningkat menjadi 84,56 pada posttest dengan kategori "Sangat Layak". Selain itu, hasil analisis N-Gain sebesar 0,72 atau 72% termasuk dalam kategori "Tinggi" yang menunjukkan adanya peningkatan

hasil belajar yang signifikan. Proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mendorong partispasi aktif peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media menunjukkan efektivitas dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

5.2 Implikasi

Implikasi penelitian dan pengembangan *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* memberikan implikasi secara teoritis, praktis dan rasional sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat kajian mengenai pengembangan media pembelajaran berorientasi pada teknologi, khususnya integrasi *Flashcard Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran disekolah dasar. Temuan bahwa *Flashcard* AR yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi digital interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik Sehingga, penelitian ini mendukung teori kontruktivisme melalui objek virtual 3D secara interaktif membangun proses berpikir aktif, bermakna dan interaktif

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru sekolah dasar, khususnya pada kelas V. Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif serta mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran.

3. Implikasi Rasional

Secara rasional, penelitian ini mengindikasikan bahwa pengembangan *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu perlu* dilakukan secara sistematis melalui tahapan penelitian dan pengembangan agar menghasilkan produk yang teruji kelayakannya. Hasil validitas, kepraktisan dan efektivitas yang diperoleh membuktikan bahwa inovasi media pembelajaran yang dirancang sesuai kebutuhan peserta didik dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

5.3 Saran

Saran hasil penelitian dan pengembangan yang sudah dilakukan, maka penelti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Pihak Sekolah

Media pembelajaran *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* diharapkan mampu menjadi inovasi baru dalam penerapan teknologi pada proses pembelajaran, sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan peserta didik diera digital saat ini.

2. Pihak Guru

Media pembelajaran *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* dapat digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran inovatif untuk mengembangkan minat serta pemahaman peserta didik. Guru juga disarankan memaksimalkan fitur-fitur interaktif yang tersedia agar kegiatan pembelajaran lebih menarik dan efektif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran yang lebih kreatif juga selaras dengan kemajuan teknologi pendidikan saat ini. Selain itu, Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan *Flashcard Augmented Reality* (AR) berbantuan *Assambler Edu* pada materi maupun kelas yang berbeda, serta melaksanakan uji coba dengan cakupan yang lebih luas agar memperoleh temuan yang lebih menyeluruh dan tingkat generalisasi yang lebih kuat.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY