

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berikut adalah penjelasan mengenai simpulan penelitian dan pengembangan media kartu *augmented reality* berbantuan *Assemblr Edu* yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya Nusantara kelas V Sekolah Dasar.

- 1) Media kartu *augmented reality* yang dirancang untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya Nusantara kelas V Sekolah Dasar dikembangkan menggunakan model *ADDIE*. Model ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (Desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (penerapan), dan *Evaluate* (evaluasi).
- 2) Media kartu *augmented reality* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Nusantara kelas V sekolah dasar telah melalui proses penilaian oleh validator ahli. Penilaian oleh ahli materi memperoleh skor total 47 dengan rata-rata 4,7, yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dengan kesimpulan bahwa materi dinilai “Sangat Sesuai”. Penilaian dari ahli media mendapatkan skor total 59 dengan rata-rata 4,92, juga termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dengan kesimpulan bahwa media dinilai “Sangat Sesuai”. Selain itu, ahli bahasa memberikan skor total 59 dengan rata-rata 4,92, dengan kategori “Sangat Valid” dan kesimpulan bahwa media dinilai “Sangat Sesuai”. Berdasarkan hasil tersebut, secara keseluruhan media kartu *augmented reality* ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan di lapangan.

3) Tingkat kepraktisan media kartu *augmented reality* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Nusantara kelas V sekolah dasar dinilai melalui pengisian angket oleh wali kelas V SDN 145/I Kampung Pulau. Hasil penilaian menunjukkan jumlah skor sebesar 52 dengan rata-rata 4,73, yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal ini mengindikasikan bahwa media tersebut praktis digunakan dan mendukung proses pembelajaran di kelas. Tingkat kepraktisan media kartu *augmented reality* juga dinilai berdasarkan respons siswa kelas V SDN 145/I Kampung Pulau melalui pengisian angket. Hasil pengisian angket menunjukkan jumlah rata-rata skor sebesar 95,1 dengan rata-rata keseluruhan 4,76. Penilaian ini menempatkan media tersebut dalam kategori “Sangat Praktis,” yang mengindikasikan kemudahan penggunaan dan penerimaan positif dari siswa terhadap media pembelajaran ini.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbantuan *Assemblr Edu* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Nusantara Kelas V Sekolah Dasar yang telah diperoleh, terdapat implikasi penting dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, yaitu dengan dinyatakan media kartu *augmented reality* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Nusantara kelas V sekolah dasar valid dan praktis, guru dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran yang mendukung dan mempermudah penyampaian materi. Siswa juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media kartu *augmented reality* berbantuan *Assemblr Edu* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Nusantara kelas V sekolah dasar, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan lebih lanjut. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil validasi dan kepraktisan menunjukkan bahwa media kartu *augmented reality* yang dikembangkan dengan berbasis model *ADDIE* valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Nusantara. Hal ini membuka peluang untuk mengadopsi pendekatan serupa dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran serupa maupun mata pelajaran lain yang membutuhkan media serupa.
- 2) Penelitian dan pengembangan selanjutnya disarankan agar selalu memperhatikan permukaan tempat mencetak dan mengintegrasikan *barcode* atau *QR marker* konten *augmented reality*. Permukaan tersebut sebaiknya rata untuk mempermudah dan meningkatkan akurasi proses pemindaian. Selain itu, *barcode* atau *QR marker* harus dipastikan tidak tertutup atau terhalang oleh objek lain agar tetap terbaca oleh sistem dengan optimal sehingga meningkatkan keberhasilan deteksi.
- 3) Penelitian dan pengembangan selanjutnya disarankan untuk mengembangkan konten *augmented reality* dengan aspek interaktifitas tambahan yang lebih seperti animasi interaktif, video, maupun 3D objek bergerak, untuk mendukung penyampaian materi serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran.