

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka diperoleh beberapa kesimpulan yang disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu:

1. Media *flashcard* multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* layak untuk meningkatkan pemahaman pendidikan seksualitas anak usia 5–6 tahun, hasil validasi menunjukkan bahwa media ini dinyatakan sangat layak digunakan. Validasi dilakukan oleh dua validator yaitu satu ahli materi dan satu ahli media. Hasil penilaian ahli materi memperoleh skor persentase 97,73%, sedangkan ahli media memperoleh skor persentase 95%. Dengan demikian, media *flashcard* ini telah memenuhi kriteria kelayakan dan layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Kepraktisan media *flashcard* multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* dalam meningkatkan pemahaman seksualitas anak usia 5–6 tahun dilihat dari hasil uji kepraktisan oleh respon guru di 4 TK yaitu TK Rizani Putra, TK Fania Salsabila Barokah, TK Islam Qonita dan TK Puri Masurai II. hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mendapatkan respon yang sangat baik. Uji kepraktisan dilakukan dengan melakukan penyebaran angket dan diperoleh hasil skor persentase dari uji kepraktisan tersebut yaitu sebesar 90,08%, yang masuk dalam kategori "sangat layak".

5.2 Implikasi

1. Media *flashcard* multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan seksualitas pada anak usia 5–6 tahun di lembaga PAUD.
2. Media ini bersifat menarik, visual, dan interaktif sehingga membantu guru menyampaikan materi sensitif seperti pendidikan seksualitas dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami anak.
3. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang media dan peneliti lain yang ingin membuat media edukatif berbasis teknologi untuk anak usia dini.

5.3 Saran

1. Untuk guru PAUD, disarankan menggunakan media ini dalam proses pembelajaran tema pendidikan seksualitas agar anak dapat memahami konsep-konsep dasar secara menyenangkan, aman, dan interaktif. Guru juga diharapkan mendampingi anak saat menggunakan media AR.
2. Untuk pengembang media selanjutnya, dapat mempertimbangkan untuk menambahkan fitur suara atau narasi interaktif dalam AR serta memperluas konten tema agar lebih lengkap, termasuk tema-tema lain yang bersifat preventif dan edukatif.
3. Untuk peneliti lanjutan, disarankan untuk menguji efektivitas media ini dalam jangka waktu yang lebih lama dan dengan jumlah sampel yang lebih besar, serta mengembangkan media berbasis teknologi lainnya untuk tema pembelajaran berbeda.