

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa kelas IV SD. Media menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, serta menyampaikan materi secara jelas.

Penelitian pada pembelajaran Bahasa Jawa masih didominasi oleh metode tradisional yang mengandalkan LKS, buku *pepak* basa jawa, serta gambar-gambar berkualitas rendah yang ada di buku *Pepak* Basa Jawa, ditambah penggunaan papan tulis sebagai alat bantu utama. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi digital. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif sehingga pemahaman siswa mengenai literasi budaya melalui pembelajaran secara efektif dapat terbentuk secara lebih mendalam dan dengan konteks budaya lokal. Pengembangan media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi budaya melalui pembelajaran menarik, menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar bermakna pada materi silsilah wayang.

Hasil validasi dari para ahli dan guru praktisi serta respon pengguna dari siswa SDN Jiwan 01, siswa SDN Klagenserut 01 dan guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* memperoleh kriteria kelayakan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media telah memenuhi aspek kelayakan, baik dari segi tampilan maupun materi, dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi budaya melalui materi silsilah wayang. Adanya pengembangan media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* yang interaktif dan menarik menjadi media yang efektif untuk mengenalkan siswa terhadap kebudayaan lokal khususnya pewayangan melalui pembelajaran bahasa jawa.

B. Keterbatasan Produk

Pembuatan media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* memiliki keterbatasan, sebagai berikut.

1. Media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* hanya digunakan untuk siswa kelas IV SD pada mata pelajaran bahasa jawa materi silsilah wayang.
2. Media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* hanya dapat digunakan di sekolah yang mempunyai fasilitas komputer, laptop atau chromebook.
3. Media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* memerlukan koneksi internet dengan kualitas yang stabil.

4. Media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* meskipun dapat diakses melalui *smartphone* tampilannya tidak sepenuhnya optimal dan terdapat beberapa masalah teknis, seperti penomoran media yang terkadang tidak muncul.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi Penelitian dan Pengembangan Media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality*, sebagai berikut.

1. Media *Wayang Edu Reality* diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi silsilah tokoh wayang, yang merupakan bagian penting dari warisan budaya Jawa. Dengan visualisasi, siswa lebih mudah mengenali tokoh-tokoh wayang dan hubungan antar karakter, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai budaya lokal.
2. Peningkatan minat dan motivasi belajar siswa menjadi salah satu dampak positif dari penggunaan media ini, karena media yang berbasis teknologi *Augmented Reality* mampu menyajikan pembelajaran budaya dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan cara belajar generasi saat ini.
3. Media *Wayang Edu Reality* dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi literasi budaya, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Jawa. Penggunaan media berbasis teknologi menjadikan pembelajaran budaya tidak lagi bersifat monoton, melainkan lebih dinamis dan kontekstual.

4. Media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* dapat mendukung pembelajaran mandiri siswa, siswa dapat mengeksplorasi materi pewayangan secara lebih fleksibel.
5. Sebagai fasilitator, guru memiliki peran strategis dalam mengintegrasikan media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* untuk membangun literasi budaya siswa, tidak hanya dalam aspek pengetahuan, tetapi juga dalam membentuk sikap apresiatif terhadap warisan budaya bangsa. Kolaborasi antara media digital dan peran guru menjadi hal penting dalam meningkatkan pemahaman budaya yang lebih bermakna.

D. Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality*, peneliti memberikan saran mengenai produk, sebagai berikut.

1. Bagi sekolah

Sekolah disarankan untuk menjadikan *Wayang Edu Reality* sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jawa yang memuat materi literasi budaya seperti silsilah tokoh wayang. Media ini tidak hanya mendukung peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga berperan dalam melestarikan budaya lokal melalui pendekatan yang interaktif dan modern.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media *Wayang Edu Reality* sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, khususnya pada materi silsilah wayang dalam pelajaran Bahasa Jawa. Guru harus meningkatkan kompetensi teknologi agar mampu mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran secara efektif.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media *Wayang Edu Reality* tidak hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengenal dan menghargai budaya lokal. Penggunaan media ini akan membantu siswa membangun literasi budaya dengan cara yang lebih menarik dan bermakna.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain disarankan untuk mengembangkan media *Wayang Edu Reality* lebih lanjut, baik dari sisi konsep, kelengkapan fitur, maupun cakupan materi. Pengembangan dapat diarahkan untuk jenjang kelas yang berbeda, materi budaya lainnya, atau pembelajaran lain.