

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teks Deskripsi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD”, penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah antara lain:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* berbasis AR untuk materi teks deskripsi di kelas V SDN Teguhan 3 telah berhasil dikembangkan. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang mana pelaksanaannya dilakukan secara sistematis melalui fase analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, hingga tahapan evaluasi. Dalam pengembangannya, media ini menggunakan aplikasi Canva untuk desain visual dan platform Assemblr EDU untuk membuat objek tiga dimensi (3D) yang dapat diakses melalui QR Code. Pengembangan media ini dilakukan karena siswa masih perlu peningkatan dalam minat belajar dan pemahaman materi teks deskripsi. Setelah divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa, media pembelajaran *Flash Card* berbasis AR ini termasuk kategori sangat valid dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dan siswa juga memberikan respons yang sangat baik, sehingga media ini dinilai praktis, menarik, dan mudah digunakan. Dengan menggunakan objek tiga dimensi

(3D) dan QR Code, siswa dapat lebih mudah menguasai materi teks deskripsi karena lebih konkret dan interaktif. Media pembelajaran ini terbukti layak digunakan dan berpotensi meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. *Flash Card* berbasis AR dinilai layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian ini didasarkan pada hasil validasi dari beberapa ahli, yaitu ahli media, materi, dan bahasa. Lebih lanjut, juga mempertimbangkan respons dari guru dan siswa setelah melakukan uji coba. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa *Flash Card* ini memiliki persentase sebesar 87,5%. Sementara itu, validasi dari ahli materi dan bahasa memiliki persentase yang sama, yaitu 97,5%. Berdasarkan paparan tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan *Flash Card* berbasis AR sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks deskripsi untuk kelas V sekolah dasar. Lebih lanjut, tingkat kepraktisan dari media ini juga sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil angket respons guru dan siswa. Respons dari guru memiliki persentase sebesar 98% dengan kategori sangat baik, sedangkan respons dari siswa memiliki persentase sebesar 97% dengan kategori yang sama. Jika dihitung rata-ratanya, maka hasil respons dari guru dan siswa mencapai 97,5%. Berdasarkan paparan tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa *Flash Card* berbasis AR sangat baik dan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi kelas V sekolah dasar.

B. Keterbatasan Produk

Media pembelajaran *Flash Card* berbasis AR yang dikembangkan dalam penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, yaitu antara lain:

1. Produk yang dikembangkan difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama materi teks deskripsi untuk siswa kelas V sekolah dasar, sehingga belum mencakup materi lain dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya.
2. Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan uji kelayakan media pembelajaran *Flash Card* berbasis AR sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi teks deskripsi. Oleh karena itu, aspek pengembangan media masih terbatas pada kebutuhan dan karakteristik siswa kelas V di SDN Teguhan 3.
3. Subjek penelitian yang dilibatkan dalam uji coba produk terbatas pada 12 siswa kelas V SDN Teguhan 3, sehingga hasil penelitian ini belum dapat diimplementasikan secara luas pada populasi yang lebih besar.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pengembangan media pembelajaran *Flash Card* menggunakan AR untuk materi teks deskripsi dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SDN Teguhan 3, ada beberapa implikasi yang bisa diambil, yaitu antara lain:

1. Media pembelajaran *Flash Card* yang menggunakan AR bisa menjadi pilihan lain bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang

mengedepankan aspek kreativitas, interaktivitas, serta sesuai dengan kemajuan teknologi. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih menarik dan beragam.

2. Media pembelajaran *Flash Card* berbasis AR dapat mempermudah siswa menguasai materi tentang teks deskripsi dengan lebih baik melalui visualisasi objek tiga dimensi yang lebih nyata. Penggunaan media ini juga dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan memudahkan mereka dalam mengenali ciri-ciri objek yang akan dideskripsikan.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card* berbasis AR, proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hal ini mendorong siswa untuk lebih terlibat selama kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia.
4. Mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi AR bisa menjadi salah satu cara untuk memaksimalkan penggunaan teknologi digital yang ada di sekolah sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan bermakna.

D. Saran

Peneliti memberikan beberapa saran untuk pengembangan dan pemanfaatan media ini ke depannya antara lain:

a. Bagi Guru

Media pembelajaran *Flash Card* berbasis AR diharapkan menjadi pilihan lain yang kreatif untuk menyampaikan materi teks deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan memanfaatkan media ini, guru bisa menyajikan objek yang akan dideskripsikan dengan lebih nyata dan

menarik menggunakan visual tiga dimensi. Ini membuat siswa lebih mudah menguasai ciri-ciri objek yang mereka amati. Penggunaan teknologi juga bisa membuat suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan, serta lebih berfokus pada siswa. Dengan memanfaatkan media ini, guru bisa meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar dan mendorong tumbuhnya minat belajar yang lebih tinggi terhadap materi teks deskripsi.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan bisa menggunakan media pembelajaran *Flash Card* berbasis AR dengan sebaik mungkin. Ini supaya mereka memiliki sarana belajar yang menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan media ini, diharapkan siswa bisa lebih mudah menguasai materi teks deskripsi, mereka menjadi lebih tertarik untuk belajar, dan mereka juga lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Lebih lanjut, siswa juga diharapkan bisa menggunakan teknologi dengan bijak untuk mendukung kegiatan belajar mereka, baik itu di sekolah maupun di luar sekolah.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan yang berguna bagi para peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan . Mereka bisa mengambil hasil penelitian ini sebagai referensi untuk mengembangkan media *Flash Card* yang berbasis AR lebih lanjut. Misalnya, mereka bisa menerapkan konsep ini pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda, sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Ada beberapa hal yang bisa dikembangkan lebih lanjut, seperti desain yang lebih menarik, kualitas gambar tiga dimensi yang lebih baik, fitur interaktif yang lebih lengkap, atau bahkan menggabungkan teknologi lain untuk membuat media pembelajaran yang dihasilkan lebih efektif dan menarik. Dengan begitu, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah mengembangkan inovasi media pembelajaran yang menggunakan teknologi di bidang pendidikan.