

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

1. Proses rancang bangun multimedia *augmented reality* pada mata pelajaran PKn dalam materi garuda Pancasila sekolah dasar. Hal pertama yang dilakukan yaitu menganalisis berbagai jurnal ilmiah, artikel, dan buku untuk menemukan permasalahan yang ada di dunia pendidikan serta membuktikan teori mengenai penggunaan multimedia pembelajaran *augmented reality*. Setelah itu, peneliti mendesain produk dengan perangkat komputer, proses rancangan menggunakan *platform* terdiri dari *unity* untuk membuat aplikasi android, *blender* untuk mengedit objek 3D, *adobe illustrator* sebagai pembuat teks makna, *canva* untuk membuat video pembelajaran dan *vuforia* untuk menggabungkan objek 3D dengan aplikasi android. Berdasarkan hal tersebut apabila ketiga *platform* telah terpenuhi maka terciptalah produk yang disebut media pembelajaran *augmented reality*.
2. Berdasarkan validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media terhadap multimedia pembelajaran *augmented reality* pada mata pelajaran PKn dalam materi garuda Pancasila sekolah dasar. Mendapatkan persentase skor rata-rata keseluruhan pada kategori “Sangat Baik” dari keseluruhan ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Dengan demikian multimedia pembelajaran *augmented reality* pada mata pelajaran PKn dalam materi garuda Pancasila sekolah dasar sudah sangat valid, menarik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Berdasarkan respon pengguna yaitu guru dan siswa terhadap *augmented reality* pada mata pelajaran PKn dalam materi garuda Pancasila sekolah dasar mendapatkan persentase skor rata-rata keseluruhan pada kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian dari persentase diatas menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran *augmented reality* mendapatkan respon positif dari pengguna guru maupun siswa, serta multimedia pembelajaran tersebut dapat menarik motivasi siswa dalam pembelajaran.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilakukan serta diuji cobakan bahwa dengan adanya penelitian ini dapat memberikan akibat secara langsung sebagai berikut:

1. Setelah dilakukannya penelitian ini guru maupun pembaca dapat memahami bagaimana perancangan multimedia pembelajaran berbasis *augmented reality*.
2. Penelitian ini juga memiliki dampak secara langsung kepada siswa setelah dilakukannya uji coba penggunaan multimedia pembelajaran *augmented reality* yaitu siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran Pancasila di sekolah dasar.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi diatas peneliti memberikan rekomendasi yang bisa dijadikan masukan bagi pihak-pihak terkait dalam pengembangan multimedia pembelajaran *augmented reality*. Adapun beberapa rekomendasi dari peneliti sebagai berikut:

### 1. Guru

Guru dapat mengembangkan multimedia pembelajaran *augmented reality* untuk membantu proses pembelajaran dalam materi Garuda Pancasila untuk menumbuhkan nilai-nilai yang ada dalam Pancasila dengan menggunakan isi/materi dan menggunakan indikator lainnya. Pengembangan dilakukan dengan lebih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centred*) agar siswa dapat belajar secara mandiri serta sajian isi/materi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

### 2. Peneliti Selanjutnya

Uji coba multimedia pembelajaran *augmented reality* belum dilakukan secara luas dengan melibatkan banyak sekolah menggunakan media *augmented reality* tersebut. Oleh karena itu, diperlukannya uji coba media pembelajaran *augmented reality* secara luas dengan melibatkan banyak sekolah serta siswa yang banyak dalam penilaiannya.