

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan hingga masukan dari berbagai pihak terkait, diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media *augmented reality* hewan di sekitarku dapat menjadi variasi tambahan atas media pembelajaran yang mampu menunjang proses peningkatan kemampuan membaca permulaan di kelas II SD. Hal ini dilandasi akan beberapa hasil simpulan yaitu sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media *augmented reality* hewan di sekitarku untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas II SD, dilakukan secara bertahap mengikuti tahapan-tahapan yang ada dalam model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan diawali dengan kegiatan analisis dengan tujuan untuk mengetahui budaya belajar di kelas II SD, khususnya untuk pembelajaran membaca permulaan. Kemudian dilakukan proses perancangan dan pengembangan media sesuai dengan GBPM yang mengacu pada hasil analisis, selanjutnya media yang telah melalui proses perancangan dan pengembangan pun dicetak menjadi buku fisik berupa Buku Temukan Hewan di Sekitar. Kemudian buku tersebut pun diuji kelayakannya agar dapat diujicobakan di lapangan.
2. Hasil uji kelayakan dari media *augmented reality* hewan di sekitarku untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas II SD yang terbentuk menjadi Buku Temukan Hewan di Sekitar, memperoleh penilaian rata-rata sebesar 92,9% dengan kategori “sangat layak”.
3. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa penggunaan media Buku Temukan Hewan di Sekitar, mampu membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas II SD. Hal ini ditunjukkan lewat peningkatan kemampuan membaca lajar berupa penyempurnaan tahap *decoding* pada setiap pengguna media Buku Temukan Hewan di Sekitar. Selain itu, penggunaan media Buku Temukan Hewan di Sekitar untuk dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas II SD memperoleh skor sebesar

Galda Ghaitsany Rahmah, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY HEWAN DI SEKITARKU UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN DI KELAS II SD**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

95% dengan kategori “sangat layak” dari respons guru wali kelas, dan skor sebesar 86,3% dengan kategori “sangat layak” dari respons peserta didik.

## 5.2 Implikasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, implikasi yang ditemui peneliti atas pengembangan media *augmented reality* bahwa sebuah proses pembelajaran membaca tidak hanya dapat menggunakan media buku yang sifatnya tekstual saja. Pembelajaran membaca juga dapat memanfaatkan sebuah media berbasis teknologi, hal ini dibuktikan oleh hasil penggunaan media yang dikembangkan peneliti berupa Buku Temukan Hewan di Sekitar yang didalamnya mengadopsi teknologi *augmented reality*. Dari penggunaan media yang dikembangkan peneliti, diperoleh hasil berupa peningkatan kemampuan membaca lancar pada peserta didik di kelas II yang ditunjukkan dengan penyempurnaan tahap *decoding*. Kemudian terjadi juga peningkatan motivasi belajar, khususnya pada peserta didik yang menjadi penggunaan media Buku Temukan Hewan di Sekitar dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan di kelas II SD.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, rekomendasi diberikan kepada beberapa pihak terkait seperti berikut.

1. Bagi guru, dapat memperbanyak variasi media pembelajaran khususnya untuk media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Selain itu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga sebaiknya dapat diberikan kepada peserta didik, hal ini bertujuan untuk mengenalkan penggunaan teknologi dalam sebuah proses pembelajaran kepada peserta didik.
2. Bagi peserta didik, dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang disediakan oleh guru khususnya dalam proses peningkatan kemampuan membaca permulaan. Peserta didik juga dapat meminta gurunya untuk menggunakan variasi media pembelajaran lainnya, terlebih yang berbasis teknologi dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan.
3. Bagi sekolah, dapat bersinergi dengan berbagai pihak terkait dalam upaya memperbanyak variasi media pembelajaran berbasis IT dengan maksud agar

proses pembelajaran yang ada dapat menjadikan peserta didik mengenal dan dekat dengan sebuah teknologi.

4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang lebih baik dan lebih variatif baik itu dari segi keberagaman aset AR maupun pemilihan elemen animasi yang tersaji dalam sistem AR, hal ini dimaksudkan agar media yang dikembangkan dapat lebih menarik perhatian penggunanya sehingga proses pencapaian tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih interkatif dan efisien.