

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Melansir dari paparan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti, maka peneliti memperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 5.1.1 Membaca pemahaman bagi siswa inklusi khususnya yang *slow learner* merupakan tantangan bagi para pendidik terutama pada pendidikan dasar. Pada penelitian ini teridentifikasi masalah yang dihadapi oleh siswa inklusi sebelum menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* diantaranya yaitu (1) Kesulitan dalam membaca dan menulis dimana siswa sangat lambat merespon apa yang dibaca, belum memahami frasa, kata serta kalimat dalam satu rangkaian; (2) teknik yang digunakan oleh siswa inklusi membaca yang belum difahami siswa sehingga tidak fokus dan terarah mana yang dibaca oleh siswa tersebut; (3) Kurangnya media pendukung berbasis digital dalam proses pembelajaran sehingga siswa yang *slow learner* belum tergerak untuk senang membaca secara berkala. Media pendukung baik berbasis digital dirasa sulit untuk digunakan karena terkendala dari fasilitas yang ada; (4) Kesiapan belajar yang kurang matang, masih bingung untuk menentukan apa yang diperbuat ketika belajar.
- 5.1.2 Media *Augmented Reality* mempunyai keefektifan dan pengaruh besar dalam pembelajaran. Hal ini terbukti dengan penggunaan tes untuk mengetahui sejauh mana siswa inklusi khususnya *slow learner* memaknai membaca pemahaman. Pada prasiklus untuk mencari data awal diperoleh nilai rata-rata 6.84. Pada siklus pertama setelah menggunakan media *Augmented Reality* didapatkan nilai rata-rata siswa 8,12. Dan siklus kedua setelah menggunakan *Augmented reality* didapatkan nilai rata-rata 8,88. Pada Uji N-Gain siklus pertama didapatkan data $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang berarti perubahan hasil belajar menggunakan media *Augmented Reality* tergolong sedang. Pada siklus kedua didapatkan data $0,3 \leq g \leq 0,7$ yang berarti perubahan hasil belajar menggunakan media *Augmented Reality* tergolong sedang. Selain dari data kuantitatif didapatkan juga catatan penggunaan

media *Augmented Reality* diantaranya 1) Proses pengembangan media AR membutuhkan kolaborasi yang erat antara berbagai pihak, seperti pengembang, guru, dan siswa. Setiap masukan sangat berharga untuk menghasilkan media AR yang sesuai dengan kebutuhan, 2) DBR memberikan ruang yang luas untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi. Hal ini memungkinkan kami untuk menciptakan media *Augmented Reality* yang dinamis dan relevan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan siswa, 3) konten yang menarik dan relevan juga sangat penting untuk meningkatkan efektivitas media *Augmented Reality*. Konten harus disusun secara sistematis dan menarik minat siswa.

- 5.1.3 Media pembelajaran *Augmented Reality* menjawab tantangan dan masalah yang dihadapi oleh siswa inklusi. Pembuatan media *Augmented Reality* melibatkan banyak pihak diantaranya adalah dosen pembimbing, pakar. Ahli, guru/ praktisi dan siswa. Hasil validasi dan penilaian untuk desain *Augmented Reality* dan penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran melibatkan para praktisi dan ahli yang terbiasa pada bidangnya. Hasil validasi media *Augmented Reality* pada siklus pertama diperoleh persentase 83,00% dan 85,00 % yang masuk dalam kategori valid. Untuk ahli pembelajaran pada siklus pertama adalah diperoleh persentase 84,62 % dan 83, 03 % yang masuk dalam kategori valid. Hasil validasi media AR pada siklus kedua diperoleh persentase 84,62 % dan 83,08 % yang artinya masuk dalam kategori valid. Hasil validasi media *Augmented Reality* pada siklus kedua diperoleh persentase 91, 25% dan 92,50 % yang masuk dalam kategori valid. Untuk ahli pembelajaran pada siklus pertama adalah diperoleh persentase 92,31 % dan 92,31 % yang masuk dalam kategori valid.

5.2 Implikasi

Penelitian yang berjudul Pengembangan Media *Augmented Reality* untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa inklusi dengan hambatan *slow learner* terdapat dua implikasi yakni sebagai berikut.

5.2.1 Implikasi secara Teoretis

Implikasi teoretis adalah hubungan atau pengaruh yang dihasilkan dari suatu penelitian terhadap teori yang sudah ada. Sederhananya, dalam melakukan penelitian, tidak hanya mencari jawaban atas pertanyaan penelitian, tetapi juga mencoba untuk memperkaya atau mengubah pemahaman kita tentang suatu fenomena berdasarkan teori-teori yang sudah ada. Pada implikasi teoretis penelitian ini terdapat penjabaran sebagai berikut:

1. Penelitian ini mendukung pengembangan konsep- konsep secara praktis yang berkenaan dengan membaca pemahaman dengan menggunakan media *Augmented Reality*. Hal ini mencakup bagaimana media *Augmented Reality* dapat membantu para siswa inklusi untuk memahami teks secara kontekstual dengan baik.
2. Penelitian ini mendorong para akademisi dan peneliti untuk meningkatkan pemahaman lebih dalam peran media *Augmented Reality* bagi praktisi khususnya guru dan siswa umumnya dalam pendidikan dasar dan bagaimana berdampak pada kemampuan berfikir siswa.
3. Penelitian ini memberikan bukti empiris untuk mendukung teori pembelajaran yang berpusat pada siswa. Penggunaan *Augmented Reality* memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi membaca pemahaman dengan media visual dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep.

5.2.2 Implikasi secara praktis

Implikasi secara praktis merujuk pada penerapan langsung dari hasil penelitian ke dalam dunia nyata. Sederhananya, dalam penelitian ini terdapat beberapa implikasi praktis diantaranya:

5.2.2.1 Untuk Pendidikan Dasar

1. Media *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan dasar dapat digunakan dengan mudah, karena media yang digunakan tidak begitu rumit dan praktis diaplikasikan oleh semua siswa.

2. Media *Augmented Reality* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada membaca pemahaman di sekolah dasar dapat dijadikan alternatif guru untuk mengkolaborasikan antara bahan ajar dengan aktivitas siswa di kelas.
3. Media *Augmented Reality* dalam pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar menjadi jembatan untuk mengantisipasi kesulitan pembelajaran yang dialami oleh siswa.
4. Sekolah dapat menerapkan pembelajaran berbasis digital dengan membawa perangkat gawai setiap seminggu sekali guna menunjang kemajuan teknologi dalam pendidikan khususnya dalam pemahaman membaca.

5.2.2.2 Untuk Guru

1. Media *Augmented Reality* dapat digunakan guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi siswa, pemahaman konsep, dan keterampilan pemecahan masalah. Hal tersebut karena Media *Augmented Reality* menyuguhkan ragam konten dalam mempertajam gambaran visual
2. Media *Augmented Reality* dalam pembelajaran oleh guru khususnya dapat dimanfaatkan untuk membaca pemahaman siswa inklusi menjadi pengalaman baru dan dapat memotivasi membaca. Hal ini karena media *Augmented Reality* memperjelas materi dengan gambar dan ilustrasi tiga dimensi yang memungkinkan siswa berinteraksi secara optimal.
3. Media *Augmented Reality* dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi dinamis dan kritis. Para siswa tidak hanya bekerja dengan indera penglihatan saja, namun dengan indera yang lain seperti indera peraba untuk menggerakkan kursor, memindahkan halaman, memperbesar dan memperkecil gambar, serta mendengarkan ilustrasi suara yang terdapat pada media tersebut.
4. Media *Augmented Reality* menambah wawasan dan pengetahuan baru dalam dunia digital, meningkatkan kreatifitas dalam pengoperasian media *Augmented Reality*, serta membantu menumbuhkan daya imajinasi siswa khususnya siswa yang *slow learner* dalam membaca.

5.2.2.3 Untuk Perguruan Tinggi

1. Media *Augmented Reality* dapat dijadikan *adu game* dan dikembangkan oleh mahasiswa sebagai wahana interaktif

2. Media *Augmented Reality* dapat dijadikan salah media rujukan ke dalam mata kuliah Teknologi Pendidikan agar tercipta variasi teknologi yang berkelanjutan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pemaparan kesimpulan di atas, maka terdapat beberapa saran yang diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Peneliti, akademisi dan pakar dapat melakukan penelitian lanjutan untuk mendalami implikasi penggunaan media *Augmented Reality* dalam meningkatkan pembelajaran membaca pemahaman, khususnya bagi siswa inklusi dalam berkategori *slow learner*. Penelitian dapat mengeksplorasi berbagai domain atau variable, termasuk siswa regular, dan siswa inklusi dengan kategori tuna daksa, tuna grahita serta kelompok lainnya. Selain itu, pengembangan peneliti dapat memodifikasi media *Augmented Reality* yang lebih dinamis dan unik diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa adanya daya implementasi, motivasi, dan peningkatan hasil belajar siswa sehingga menarik untuk dikaji oleh peneliti berikutnya. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji bagaimana daya implementasi media *Augmented Reality* dapat dioptimalkan, khususnya dalam pembelajaran bagi siswa inklusi yang berkategori *slow learner*. Selain itu, penelitian dapat diperluas untuk mengidentifikasi variasi hasil belajar berdasarkan perbedaan karakteristik siswa, termasuk siswa regular dan siswa dengan kebutuhan khusus lainnya, dalam berbagai seting pembelajaran.