

BAB V

SIMPULAN, IMPLEMENTASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian Rancang Bangun Komik Digital Berbasis *Augmented Reality* Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Mengatasi Kasus *Bullying* pada Siswa Sekolah Dasar dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian ini merancang dan mengembangkan produk dengan menggunakan model penelitian design and development (D&D). Peneliti menganalisis kebutuhan, karakteristik siswa, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada siswa sekaligus menemukan latar belakang pengembangana produk. Kemudian, menyusun kerangka struktur berupa isi atau konten cerita pada komik digital dan menentukan sistematika penyusunan jalan cerita pada komik digital melalui GBPM, *storyboard*, *storyline* dengan berlandaskan analisis yang telah dilakukan. Setelah itu pada tahapan selanjutnya, peneliti merealisasikan produk dari rancangan yang telah dibuat. Produk akan disempurnakan pada tahapan angket validasi terhadap para ahli untuk mengetahui kelayakan media. Sesudah media direvisi dan dapat dikatakan layak, media dapat diuji cobakan kepada guru dan siswa sebagai pengguna sekaligus menjadi responden.
2. Hasil validasi dilaksanakan oleh para ahli terhadap media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* dengan materi persatuan dan kesatuan menunjukkan hasil skor sebesar 96% dari validator ahli materi, 92% dari ahli media, dan 94% dari ahli bahasa dengan ketiganya memberikan komentar dan saran perbaikan untuk direvisi. Rekapitulasi hasil validasi kelayakan produk dari ketiga ahli yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan angka sebesar 94% yang dapat dikategorikan “Sangat

Layak”. Maka dari itu, berdasarkan hasil penilaian ketiga validator, media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* dengan muatan materi persatuan dan kesatuan, dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di kelas V Sekolah Dasar.

3. Hasil respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* diperoleh melalui pengisian angket serta wawancara dengan jumlah partisipan sebanyak 2 guru Kelas V dan 24 siswa Kelas V. Pengujian media ini sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Dimulai dengan kegiatan pembuka, kegiatan inti untuk menampilkan dan menjelaskan media pembelajaran lalu diakhiri dengan kegiatan penutup yang setelahnya disisipkan untuk mengisi angket mengenai respon pengguna kepada guru dan siswa Kelas V. Media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* mendapatkan respon yang baik, sesuai dengan hasil perolehan skor sebesar 92% dari guru serta 86,77% dari siswa. Tidak hanya itu, saat media pembelajaran diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi persatuan dan kesatuan. Hasil pengerjaan siswa terhadap LKPD, dapat dikategorikan “Sangat Baik” dengan perolehan skor sebesar 84%. Siswa juga menunjukkan antusiasnya saat peneliti menampilkan media pembelajarannya. Didukung pula melalui hasil dari wawancara bersama 5 orang siswa dan 2 orang guru yang memperoleh tanggapan bahwa media pembelajaran komik digital ini bagus dan menarik. Hasil rekapitulasi respon guru dan siswa sebagai responden mendapatkan angka sebesar 89% dengan kategori “Sangat Layak”. Maka dari itu, media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* materi persatuan dan kesatuan bermuatan pendidikan karakter dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan oleh guru dan siswa didalam pembelajaran.

5.2 Implementasi

Beberapa hasil yang diperoleh dari penelitian ini diantaranya :

Kirana Citha Mutiara, 2025

RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL BERBASIS AUGMENTED REALITY BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENGATASI KASUS BULLYING PADA SISWA SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* materi persatuan dan kesatuan bermuatan pendidikan karakter dapat dijadikan variasi media pembelajaran yang baru di SDN Cibiru 09 dengan menggunakan teknologi
2. Media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* sebagai sumber belajar siswa untuk memahami materi mengenai materi persatuan dan kesatuan
3. Guru dan siswa dapat menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* secara mudah

5.3 Rekomendasi

Berikut merupakan beberapa rekomendasi yang dapat peneliti berikan kepada pihak-pihak terkait dilandaskan pada penelitian yang telah dilaksanakan :

1. Untuk kepala sekolah dan guru, peneliti merekomendasikan media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* sebagai sumber belajar tambahan baru pada pembelajaran PPKn mengenai materi persatuan dan kesatuan guna membentuk pendidikan karakter siswa.
2. Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan produk komik digital berbasis *augmented reality*, peneliti merekomendasikan dengan adanya penambahan lebih banyak unsur *3D augmented reality* dan memperluas materi mengenai persatuan dan kesatuan yang ada di Indonesia. Bukan hanya mengembangkan saja, tetapi peneliti juga berharap untuk peneliti selanjutnya dapat mengetahui efektivitas dan pengaruh media pembelajaran komik digital berbasis *augmented reality* pada hasil belajar siswa.