

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sesuai dengan penjelasan pada bab sebelumnya, maka beberapa hal yang menjadi simpulan dalam penelitian ini.

- 1) Selama ini pembelajaran menulis pantun di sekolah dasar terutama dilakukan dengan menerapkan pola-pola tradisional/klasikal. Proses pembelajaran dilakukan tanpa banyak menghadirkan model pembelajaran yang inovatif dan masih kurang mengeksplorasi media pembelajaran, terutama pemanfaatan teknologi secara optimal. Padahal pemanfaatan tersebut diwujudkan untuk mengefektifkan pembelajaran menulis pantun.
- 2) Model Pembelajaran *Enriched Virtual* Berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book*. berorientasi pada kegiatan peserta didik dan guru dalam pembelajaran secara kombinasi antara aktivitas pembelajaran daring dan luring dengan memanfaatkan *pocket book* (buku saku) berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR). Desain model ini bukanlah murni *face to face* seperti pada pembelajaran tradisional. Bukan pula pembelajaran *online* (*e-learning*) secara murni (sepenuhnya), tetapi penggabungan keduanya. Dalam proses penggabungan keduanya tersebut menggunakan variasi teknologi untuk

penyampaian informasi dan kemudahan berkomunikasi antara pendidik dan peserta didik. Secara umum Model *Enriched Virtual* berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* sudah sesuai dengan kaidah/prinsip penyusunan model pembelajaran dan media AR memiliki ketertarikan yang kuat pada pembelajaran khususnya untuk siswa sekolah dasar.

- 3) Penerapan Model *Enriched Virtual* berbantuan Media *Augmented Reality Pocket Book* memiliki pengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menulis pantun karena menghadirkan prinsip *cooperative learning approach* (prinsip pendekatan pembelajaran kooperatif), prinsip *active learning approach* (prinsip pendekatan pembelajaran aktif), serta pembelajaran berbantuan media teknologi informasi dan komunikasi (*learning based ICT*). Prinsip pembelajaran kooperatif diterapkan dengan berdasar pelibatan berbagai elemen di dalamnya (guru, siswa, dan orang tua) dengan menghadirkan situasi dan kondisi saling bekerja sama untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Orientasi pembelajaran aktif diimplementasikan dengan pola *student centered* (berpusat pada peserta didik/siswa). Peserta didik dituntut aktif menggunakan teknologi informasi dan komunikasi baik *platform* daring ataupun penggunaan media *Augmented Reality* secara luring. Penggunaan peranti teknologi sebagai prinsip pendekatan berbasis teknologi

komunikasi dan informasi. Model ini menawarkan media pembelajaran berupa *pocket book* yang berbasis *Augmented Reality*. Bantuan media tersebut tergolong penting dalam mewujudkan aktivitas belajar dan mengajar dengan Model *Enriched Virtual*.

- 4) Respons pengguna (pendidik dan peserta didik) terhadap Model *Enriched Virtual* berbantuan media *Augmented Reality Pocket Book* dalam pembelajaran menulis pantun pada siswa sekolah dasar, secara umum termasuk positif. Hal tersebut dibuktikan dengan respons yang diberikan berdasarkan skala Likert sebanyak 4,45 (89%) responden pendidik dan 4,45 (89%) dari peserta didik, keduanya menyetujui bahwa pembelajaran menulis pantun dengan menggunakan Model *Enriched Virtual* Berbantuan *Media Augmented Reality Pocket Book* yang diikuti termasuk menarik. Selain itu, 4,5 (90%) responden dari pendidik dan sejumlah 4,5 (90%) responden dari peserta didik mengakui bahwa belajar dengan menggunakan Model *Enriched Virtual* Berbantuan *Media Augmented Reality Pocket Book* meningkatkan minat/motivasi untuk menulis.

5.2 Implikasi

Sekaitan dengan uraian di atas, diperoleh beberapa implikasi berikut ini.

- 1) Secara teoretis, penelitian ini memberikan gambaran
- Indra Nugrahayu Taufik, 2021
**PENGEMBANGAN MODEL ENRICHED VIRTUAL BERBANTUAN MEDIA
 AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PANTUN**
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
 perpustakaan.upi.edu

yang lebih konkret atas pelibatan Model *Enriched Virtual* berbantuan media berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran menulis pantun. Dalam penelitian ini, ditunjukkan hasil yang positif terkait pelibatan media dan teknologi secara interaktif dalam pembelajaran, sehingga dapat dijadikan rujukan untuk pengembangan berikutnya.

- 2) Peserta didik memperoleh tiga hal yang dialami di antaranya: estetis, artistik, dan dalam penerapan teknologi terutama terkait media *Augmented Reality*. Pelibatan ketiganya dalam pembelajaran memberikan penguatan persepsi positif bagi peserta didik terkait dengan Model *Enriched Virtual* berbantuan Media *Augmented Reality*.
- 3) Adanya *Pocket Book* Pantun Berbasis *Augmented Reality*) menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan mampu menciptakan ruang-ruang ekspresif dalam pembelajaran daring maupun luring.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat kelebihan dan kelemahan model yang dikembangkan, sehingga diperlukan rekomendasi bagi beberapa pihak berikut ini terhadap kelebihan dan kelemahan tersebut.

- 1) Bagi Peserta Didik

Berbagai hal yang dialami secara positif dari penelitian ini bagi peserta didik pada tingkat sekolah dasar yang ada di wilayah Kabupaten Bandung sudah terdeskripsikan dengan jelas. Pengalaman-pengalaman positif yang didapatkan tersebut sangat memungkinkan untuk direproduksi secara kreatif dalam menciptakan pengalaman-pengalaman baru pada bidang atau kajian lainnya. Penggunaan media *Augmented Reality* masih sangat mungkin juga untuk dieksplorasi lebih lanjut sebagai penguat kompetensi peserta didik dalam pembelajaran lain (selain menulis pantun), baik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran lainnya.

2) Bagi Pihak Lembaga atau Institusi

Model-model pembelajaran dengan pelibatan unsur teknologi informasi dan komunikasi membutuhkan dukungan yang maksimal, terutama terkait sarana dan prasarana yang memadai. Hal ini seiring dengan perkembangan teknologi dan internet yang semakin berkembang pesat, sehingga harus diimbangi dengan dukungan kualitas sarana dan prasarana. Jadi, kebijakan strategis terkait keperluan tersebut perlu diwujudkan oleh institusi pendidikan agar capaian pembelajaran menjadi lebih optimal dengan mengembangkan pembelajaran

dengan berbasis teknologi.

3) Bagi Peneliti Lain

Pengintegrasian teknologi dalam penelitian ini merupakan langkah kecil dalam pembelajaran. Masih banyak unsur-unsur pembelajaran yang belum tersentuh oleh penelitian, terutama orientasi dalam hal pengkajian variabel pembelajaran dan teknologi. Hal tersebut terlihat jelas pada faktor sumber daya manusia yang terlibat dalam dunia pendidikan. Peluang-peluang penelitian yang bisa dikaji untuk meningkatkan kualitas pendidikan masih banyak pilihan bagi para peneliti.

Salah satu peluang yang patut dikaji untuk penelitian selanjutnya adalah penggunaan Poketun bagi penyandang disabilitas terutama penggunaannya bagi tuna netra dan tuna rungu. Dalam penelitian ini tidak mengkaji terkait itu, sehingga menjadi pilihan lain bagi para peneliti berikutnya.

Poketun yang telah dibuat hanya diperuntukkan bagi pendidik dan peserta didik dalam kategori bisa mengakses android dan Poketun secara normal. Mereka mampu menggunakan pancaindra terutama indra perasa tubuh, penglihat, dan pendengar.

Peluang lainnya yang bisa dikaji dalam penelitian adalah pengembangan Poketun untuk revitalisasi pantun secara totalitas, bukan hanya untuk siswa sekolah dasar

tetapi muatannya lebih luas yang mencakup teori pantun, sejarah pantun, dan apresiasi pantun secara lebih lengkap (tidak hanya untuk kebutuhan siswa sekolah dasar saja).