

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* pada materi pengenalan huruf abjad untuk siswa SD Negeri 2 Padas Sebut, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis AR terbukti mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal huruf abjad. Hal ini terlihat dari hasil uji coba yang dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* terhadap 10 siswa, di mana nilai rata-rata *post-test* mencapai 9,1 dari 10 atau setara dengan 91%. Hasil ini termasuk dalam kategori "Sangat Baik", sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media AR berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa dalam membaca permulaan.
2. Berdasarkan hasil kuesioner guru, aplikasi AR memperoleh persentase total 91% dengan kategori "Sangat Baik". Guru menilai bahwa aplikasi AR dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, mudah digunakan, menarik, serta relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, aplikasi juga dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membantu menjelaskan huruf serta kata sederhana, dan mendukung proses belajar membaca awal secara lebih interaktif.
3. hasil uji ahli multimedia juga menunjukkan bahwa aplikasi AR memperoleh skor rata-rata 80,87% dengan kategori "Sangat Baik", meskipun masih terdapat saran perbaikan pada aspek tata letak, kontras warna, dan variasi animasi huruf. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi layak digunakan, namun pengembangan lebih lanjut tetap diperlukan agar kualitas media semakin maksimal.
4. aplikasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di SD Negeri 2 Padas Sebut. Hal ini didukung oleh hasil uji *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, tanggapan guru yang berada

pada kategori “Sangat Baik”, serta hasil uji ahli multimedia yang juga menempatkan aplikasi dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, aplikasi AR dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam mempelajari huruf abjad.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran untuk peneliti dan pengembang selanjutnya adalah mengembangkan aplikasi ini lebih lanjut dengan memperluas cakupan materi, seperti pengenalan angka atau kata sederhana, serta menambahkan fitur interaktif berupa kuis, game edukatif, dan modul pelaporan hasil belajar untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dari sisi desain, penyempurnaan visual dan antarmuka (UI/UX) secara berkelanjutan juga sangat penting, misalnya dengan menambah variasi animasi dan efek suara agar pengalaman belajar lebih menyenangkan. Terakhir, untuk mendapatkan data efektivitas yang lebih komprehensif, uji coba di masa depan sebaiknya dilakukan pada jumlah sampel yang lebih besar dan beragam agar hasilnya dapat digeneralisasikan secara lebih luas.