

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data uji coba media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS dengan materi “Jenis-jenis Pekerjaan” kelas III SD Negeri 217/III Bintang Marak, Kec.Bukit Kerman, Kab.Kerinci, Prov. Jambi, diperoleh bahwa:

1. Kevalidan media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan dari validasi materi dinyatakan valid dengan 87,50%, Validasi bahasa dinyatakan sangat valid dengan 97,50% dan dari validasi desain dinyatakan sangat valid dengan 92,50% dari ketiga para ahli. Serta diperoleh kesimpulan bahwa media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dengan rata-rata hasil validasi media adalah 92,50% dengan kategori sangat valid.
2. Praktikalitas media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* oleh guru dinyatakan sangat praktis dengan 95%.Praktikalitas yang dinilai oleh siswa dinyatakan sangat praktis dengan presentase 95,76%
3. Efektivitas media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* telah dikembangkan dapat dilihat dari soal pretest dan posttest yang telah diberikan kepada siswa mengalami peningkatan yang signifikan yang dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai pre test yaitu 42,69% dan post test dengan rata-rata 91,39. Adapun hasil uji N-Gain yaitu 0,85 yang artinya sangat efektif.

#### **B. Saran**

1. Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut bagi guru kelas III SD, berdasarkan hasil validitas,

praktikalitas, dan efektivitas yang telah dilakukan, media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS untuk kelas III SD Negeri 217/III Bintang Marak, Kec.Bukit Kerman, Kab.Kerinci, Prov. Jambi yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Bagi peneliti lain, untuk dapat mengembangkan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi lainnya.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi lainnya untuk kelas III SD.



## DAFTAR RUJUKAN

- Ainulfais, F. A., & Sari, Y. (2025). Pengembangan media flashcard berbasis augmented reality untuk meningkatkan pengetahuan IPAS siswa kelas III sekolah dasar. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 2(7), 1535–1543.
- Anisyah, N., Wiyono, B. B., & Pratiwi, D. (2022). Pengaruh penggunaan media Augmented Reality terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 145–156.
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2022). Urgensi pendidikan nilai di era globalisasi. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3222–3229.
- Firmansyah, A. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis ADDIE*. Bandung.
- Hapsari, D., & Kurniawan, A. (2021). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan fokus dan pemahaman siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(2), 110–120.
- Hidayah, N., & Ramadhan, F. (2023). Pemanfaatan media Augmented Reality dalam memperkuat memori visual siswa melalui pembelajaran multisensori. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 11(2), 150–160.
- Huang, H. M., & Liaw, S. S. (2024). Augmented Reality as a digital learning technology to support meaningful learning and knowledge retention. *Computers & Education: Artificial Intelligence*, 5, 100160.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi Kelima*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lestari, D., & Mahendra, I. G. (2022). Pengaruh penggunaan flashcard berbasis Augmented Reality terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 210–220.
- Maydiantoro, A. (2020). *Model-model Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Nugraheni, R., & Lestari, S. (2022). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan motivasi dan penguasaan konsep dasar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar*, 7(1), 55–65.
- Nurdiansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis digital terhadap pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1), 60–71.
- Pane, A. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Pratama, A. R., & Putri, D. A. (2020). Pengembangan media flashcard berbasis Augmented Reality pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Sekolah Dasar*, 6(2), 85–96.
- Putra, R. A., & Widyastuti, E. (2021). Pemanfaatan visualisasi 3D berbasis Augmented Reality melalui media flashcard dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 120–130.
- Radiani, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2023). Augmented Reality applications for education: A systematic review and research agenda. *Computers & Education*, 190, 104602.

- Rahmadani, S., & Yusuf, M. (2020). Kesiapan pendidik dalam mengintegrasikan teknologi Augmented Reality pada proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 45–54.
- Rahmawati, A., Suryani, N., & Prasetyo, Z. K. (2023). Pemanfaatan teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 10(1), 70–85.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Sari, M., & Kurniasih, I. (2021). Penggunaan media flashcard dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 95–104.
- Sastafiana, R., Saputri, D. A., & Mufidah, N. (2025). Media pembelajaran sebagai sarana penyaluran pesan untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa sekolah dasar. *The Elementary Journal*, 5(1), 15–25.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82.