

BAB V

PENUTUP

5.1 Rangkuman

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap toleransi, serta meningkatkan hasil belajar murid. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas III SD Negeri 2 Sinabun, ditemukan bahwa sikap toleransi dan hasil belajar murid pada materi “Aku Anak Indonesia” masih tergolong rendah. Dari 20 murid, hanya 8 murid yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 12 murid lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, masih ditemukan perilaku intoleransi antarmurid, rendahnya semangat belajar, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* (AR) sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan toleransi dan hasil belajar murid. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa media *flashcard* yang memuat gambar rumah adat, pakaian adat, dan tarian daerah yang dapat dipindai menggunakan perangkat seluler untuk menampilkan objek tiga dimensi (3D) melalui teknologi *Augmented Reality*. Media ini dirancang khusus untuk mendukung

pembelajaran materi “Aku Anak Indonesia” pada muatan Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar.

Media *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* yang dikembangkan diharapkan memiliki tingkat keberterimaan yang baik berdasarkan penilaian ahli, meliputi aspek kegunaan (*utility*), ketepatan (*accuracy*), dan kelayakan (*feasibility*). Selain itu, media ini juga diharapkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi berdasarkan respons guru dan murid karena mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, dan interaktif sehingga membantu murid memahami materi keberagaman budaya Indonesia secara lebih bermakna.

Secara teoritis, media *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* berpotensi meningkatkan sikap toleransi murid melalui pengenalan keberagaman budaya, suku, agama, dan bahasa yang terdapat dalam materi “Aku Anak Indonesia”. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan hasil belajar karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Dengan demikian, pengembangan media *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan toleransi dan hasil belajar murid pada muatan Pendidikan Pancasila serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

5.2 Simpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan menjadi beberapa poin penting. Adapun simpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan toleransi dan hasil belajar pada muatan Pendidikan Pancasila dilakukan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, karakteristik murid, serta kondisi pembelajaran di SD Negeri 2 Sinabun. Tahap perancangan dilakukan melalui penyusunan desain media, *storyboard, flowchart*, materi pembelajaran, dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan meliputi pembuatan *flashcard*, barcode, objek tiga dimensi (3D), serta integrasi teknologi *Augmented Reality* ke dalam media. Tahap implementasi dilakukan melalui penerapan media pada murid kelas III sekolah dasar. Tahap evaluasi dilakukan melalui penilaian ahli, respons guru dan murid, serta analisis efektivitas media terhadap peningkatan toleransi dan hasil belajar murid.
2. Media pembelajaran *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* (AR) dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi para ahli. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi materi, kebahasaan, penyajian, tampilan visual, serta aspek teknis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Aku Anak Indonesia.

3. Media pembelajaran *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* (AR) memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji kepraktisan yang diperoleh dari respons guru dan murid yang berada pada kategori sangat praktis. Media dinilai mudah digunakan, menarik, interaktif, serta mampu membantu murid memahami materi secara lebih konkret. Selain itu, penggunaan media juga mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme murid selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Media pembelajaran *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* (AR) terbukti efektif untuk meningkatkan toleransi dan hasil belajar murid pada muatan Pendidikan Pancasila. Penggunaan media memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui visualisasi objek tiga dimensi yang berkaitan dengan keberagaman budaya Indonesia. Melalui media ini, murid lebih mudah memahami materi Aku Anak Indonesia, menghargai perbedaan budaya, suku, agama, dan bahasa, serta menunjukkan peningkatan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil belajar murid juga mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* (AR), sehingga media yang dikembangkan efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

5.3 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan di atas, saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan media pembelajaran *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan toleransi dan hasil belajar pada muatan Pendidikan Pancasila adalah sebagai berikut.

- a. Bagi murid, media pembelajaran *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* (AR) dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri maupun sebagai pendukung pembelajaran di kelas. Murid diharapkan dapat menggunakan media dengan baik melalui pemindaian barcode yang tersedia pada *flashcard* untuk mengakses objek tiga dimensi (3D) serta materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya Indonesia. Dengan demikian, pemahaman murid terhadap materi Aku Anak Indonesia, sikap toleransi, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dapat meningkat secara optimal.
- b. Bagi guru, media pembelajaran *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* (AR) dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Guru disarankan untuk mengintegrasikan penggunaan media ini dengan berbagai metode pembelajaran, seperti diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, maupun pembelajaran berbasis proyek sehingga murid dapat lebih aktif dalam mengeksplorasi materi dan memahami nilai-nilai toleransi. Dengan pemanfaatan media secara optimal, proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan toleransi, partisipasi, serta hasil belajar murid pada muatan Pendidikan Pancasila.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sejenis. Disarankan untuk mengembangkan media dengan cakupan materi yang lebih luas, jumlah subjek penelitian yang lebih besar, serta fitur *Augmented Reality* yang lebih beragam agar hasil penelitian menjadi lebih optimal dan memiliki jangkauan yang lebih luas. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat

mengkaji pengaruh penggunaan media *flashcard* berbantuan *Augmented Reality* terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun keterampilan kolaborasi murid.

