

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media flashcard berbasis Augmented Reality (AR) menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, dan Implementation tanpa tahap Evaluation, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran membaca fungsional bagi peserta didik tunagrahita sedang di SMPLB Negeri 02 Lebak.

Pada tahap analisis, diperoleh bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenali dan membaca kata benda sederhana karena media yang digunakan sebelumnya kurang menarik dan masih bersifat konvensional. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Tahap desain menghasilkan rancangan media flashcard berbasis AR yang memadukan unsur teks, suara, dan objek 3D agar pembelajaran menjadi lebih konkret dan menarik bagi peserta didik tunagrahita sedang. Rancangan ini memperhatikan prinsip desain pembelajaran, keterbacaan, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa.

Tahap pengembangan menghasilkan media flashcard berbasis AR menggunakan aplikasi Assemblr EDU yang kemudian divalidasi oleh tiga ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 92,95%

dari ahli materi dan 95,83% dari ahli media, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini membuktikan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan teknis.

Pada tahap implementasi, media diujicobakan kepada tiga peserta didik tunagrahita sedang di kelas VII SMPLB Negeri 02 Lebak. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pretest sebesar 21,3 menjadi posttest sebesar 39,3, dengan nilai gain ternormalisasi 0,97 (kategori tinggi). Berdasarkan uji Wilcoxon Signed Rank Test, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,043 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, media flashcard berbasis AR terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca fungsional peserta didik tunagrahita sedang.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media flashcard berbasis Augmented Reality (AR) dengan model ADDIE tanpa tahap evaluasi telah menghasilkan produk media pembelajaran yang sangat layak, praktis, dan efektif. Media ini mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan partisipasi belajar peserta didik, serta mengubah proses pembelajaran dari abstrak menjadi konkret dan dari pasif menjadi interaktif sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita sedang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi berbagai pihak terkait dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran membaca fungsional bagi peserta didik tunagrahita sedang.

1. Bagi Anak Tunagrahita

Media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan diharapkan dapat terus digunakan dalam kegiatan belajar karena terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca fungsional secara interaktif dan menyenangkan. Media ini dapat membantu anak mengenal kata benda sederhana melalui pengalaman belajar konkret yang melibatkan penglihatan, pendengaran, dan gerak. Dengan penggunaan yang berkelanjutan, anak tunagrahita dapat berinteraksi lebih baik dengan lingkungan sekitar dan menjadi lebih mandiri dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai panduan dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik berkebutuhan khusus. Penggunaan *flashcard* berbasis AR dapat menjadi alternatif media dalam pembelajaran membaca fungsional, karena menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas yang memperkuat pemahaman anak. Selain itu, guru diharapkan terus mengembangkan kreativitas dalam menggunakan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna.

3. Bagi Orang tua

Orang tua diharapkan dapat berperan aktif dalam mendampingi anak belajar di rumah dengan menggunakan media yang serupa atau hasil pengembangan dari penelitian ini. Pemahaman terhadap cara penggunaan

media berbasis AR dapat membantu orang tua menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan di rumah serta memperkuat keterampilan membaca anak secara berkelanjutan. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya terjadi di sekolah, tetapi juga diperkuat di lingkungan keluarga.

4. Bagi Sekolah dan Lembaga Pendidikan

Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penerapan teknologi pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam kurikulum pendidikan khusus. Dukungan dapat diberikan melalui penyediaan fasilitas seperti perangkat gawai, koneksi internet, dan pelatihan guru terkait penggunaan media digital. Implementasi media berbasis AR di sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik tunagrahita, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada tahap evaluasi dan jumlah subjek penelitian yang terbatas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, melibatkan lebih banyak peserta didik, serta menambahkan tahap Evaluation dalam model ADDIE agar hasil pengembangan media dapat diuji secara lebih komprehensif. Selain itu, peneliti berikutnya dapat mengembangkan media dengan fitur interaktif tambahan seperti permainan

edukatif berbasis AR untuk memperkuat keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.