

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan buku cerita interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) tentang sejarah Sumpah Pemuda ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap nilai-nilai persatuan, kebhinekaan, dan toleransi yang terkandung dalam peristiwa bersejarah tersebut. Melalui pendekatan media visual dan interaktif, buku ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran sejarah lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk buku cerita dengan dukungan teknologi *Augmented Reality* mampu meningkatkan minat baca, pemahaman sejarah, serta membentuk sikap toleransi siswa. Cerita yang disesuaikan dengan karakter anak-anak, visualisasi yang menarik, dan interaktivitas yang ditawarkan *Augmented Reality* menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan sekaligus edukatif.

Dengan demikian, buku ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengenalan sejarah, tetapi juga sebagai media edukatif dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan toleransi sejak dini pada siswa SD, khususnya kelas atas. Diharapkan media ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran lain yang serupa, yang memadukan unsur sejarah, teknologi, dan pendidikan karakter.

5.2 Saran

Melalui perancangan buku cerita interaktif berjudul “Kisah Tak Terduga,” diharapkan dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi awal bagi peneliti atau perancang selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita interaktif sejarah terutama menggunakan *Augmented Reality*. Perancangan ini masih merupakan tahap awal yang tentu memiliki banyak ruang untuk pengembangan lebih lanjut, baik dari segi konten, visual, maupun teknologi interaktif yang digunakan. Penulis menyarankan agar penelitian berikutnya dapat mengangkat topik sejarah yang lebih spesifik atau mendalam.