

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penggunaan media *Augmented Reality* berbasis android terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 59,25 dengan ketuntasan 12% meningkat secara signifikan menjadi 84,63 dengan ketuntasan penuh 100% pada posttest.

Nilai t -hitung sebesar 4,798 yang melampaui t -tabel 2,009 menjadi dasar penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan perlakuan memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, penggunaan media *Augmented Reality* terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hal tersebut terlihat dari perbedaan capaian antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen yang menggunakan AR mengalami peningkatan hasil belajar lebih tinggi, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional menunjukkan peningkatan yang lebih rendah.

Dalam penelitian ini, hasil tes menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* memberikan pengaruh positif terhadap capaian belajar siswa. Nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan nilai pre-test, dan hasilnya lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa AR membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik.

Kontribusi media *Augmented Reality* terhadap pembelajaran terlihat dari meningkatnya pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Karakteristiknya yang

interaktif, visual menarik, dan mampu mengkonkretkan konsep abstrak menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Oleh sebab itu, media ini direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian, peneliti merumuskan beberapa rekomendasi yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran selanjutnya.

1. Diharapkan siswa mampu menjaga motivasi dan semangat belajar sehingga hasil belajar dapat lebih maksimal dengan penerapan media *Augmented Reality* berbasis android.
2. Bagi guru, khususnya wali kelas V SD Negeri 101744 Desa Klambir, Kecamatan Hampan Perak, disarankan untuk secara konsisten memanfaatkan media *Augmented Reality* berbasis android pada materi keragaman budaya guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.
3. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan berupa motivasi serta pembinaan kepada para guru dalam mengembangkan dan Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi akan lebih efektif apabila didukung oleh sarana dan prasarana yang lengkap, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan terarah.
4. Bagi peneliti, disarankan agar melakukan observasi awal secara lebih cermat, khususnya dalam mengidentifikasi ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah, Hal ini memungkinkan pelaksanaan penelitian berjalan lebih efektif serta memberikan hasil yang terbaik.

5. Untuk peneliti di masa mendatang, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan penelitian sejenis. Selain itu, diharapkan dapat mendorong inovasi media pembelajaran agar semakin efektif dan mampu menarik minat siswa.



THE
Character Building
UNIVERSITY