

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *augmented reality* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V A SDN 101765 Bandar Setia T.A 2023/2024. Dibuktikan melalui nilai *pretest* dan *posttest*. Pada nilai *pretest* mendapat rata-rata sebesar 56,18, naik dengan signifikan menjadi 79,63 pada *posttest*.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi tiga dimensi (3D) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V B SDN 101765 Bandar Setia T.A 2023/2024. Dibuktikan melalui nilai *pretest* dan *posttest*. Pada nilai *pretest* mendapat rata-rata sebesar 41,81, naik dengan signifikan menjadi 64,9 pada *posttest*.
3. Terdapat pengaruh sebelum dan setelah diterapkan media pembelajaran *augmented reality* dan animasi tiga dimensi (3D) terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 101765 Bandar Setia. Dibuktikan dengan uji hipotesis Sig (2-tailed) yang memperoleh nilai sebesar $0,000 < 0,05$ yang dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *augmented reality* dan animasi tiga dimensi (3D) terhadap hasil belajar matematika peserta didik materi prisma dan tabung. Dengan artian bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran matematika materi prisma dan tabung di

SD Negeri 101765 Bandar Setia pada kelas V A dengan menggunakan media pembelajaran *augmented reality* lebih tinggi atau unggul dari kelas V B yang menggunakan media pembelajaran animasi tiga dimensi (3D).

5.2 Saran

Merujuk pada temuan penelitian, berikut merupakan beberapa rekomendasi yang dapat diberikan.

1. Bagi Pendidik

Media *augmented reality* dan animasi merupakan media pembelajaran terintegrasi dengan perkembangan teknologi yang mampu menjadi perantara penyampaian materi kepada peserta didik. Maka dari itu, guru diharapkan memanfaatkan media ini dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran matematika.

2. Bagi SD Negeri 101765 Bandar Setia

Diharapkan media pembelajaran terintegrasi dengan teknologi seperti *augmented reality* dan animasi tiga dimensi (3D) dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik khususnya pada mata pelajaran matematika.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Meskipun penelitian ini telah selesai, tidak menutup kemungkinan bahwa hasil yang ditemukan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang belum dapat dikontrol sepenuhnya. Oleh karena itu, direkomendasikan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan melibatkan sampel yang lebih besar.