

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik kelas V-A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *augmented reality* pada pembelajaran IPAS materi organ pencernaan manusia di kelas V SDN 066056 Medan Denai T.A.2025/2026 berada pada kategori baik. Nilai rata-rata *post-test* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor sebesar 81,33, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor sebesar 70,63. Temuan ini menunjukkan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh bahwa t_{hitung} yang didapatkan adalah 2,851 dan $df = 29$ diperoleh t_{tabel} adalah 2,045 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,008 atau $< 0,05$ maka hasil yang didapat yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut semakin diperkuat dari hasil observasi terhadap proses pembelajaran di kelas eksperimen guna melihat bagaimana media *augmented reality* memengaruhi aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pengaruh tersebut tidak hanya terlihat dari perbedaan nilai *post-test*, tetapi juga dari proses pembelajaran yang berlangsung selama pemberian perlakuan (*treatment*). Penggunaan media *augmented reality* memungkinkan peserta didik untuk melihat visualisasi organ pencernaan secara lebih konkret dalam bentuk tiga dimensi, sehingga materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Selain itu, media ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengamati, berdiskusi, dan mengerjakan LKPD, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat.

Hal tersebut semakin diperkuat oleh hasil observasi terhadap proses pembelajaran di kelas eksperimen yang menunjukkan skor keseluruhan sebesar 81,25 dengan kategori sangat baik. Capaian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *augmented reality* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan aktivitas, kerja sama, serta partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *augmented reality* terhadap hasil belajar IPAS materi organ pencernaan manusia di kelas V SDN 066056 Medan Denai T.A. 2025/2026. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti menyampaikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar proses belajar mengajar berlangsung lebih menyenangkan serta mendorong keaktifan peserta didik.
2. Bagi siswa, disarankan untuk berperan lebih aktif dalam pembelajaran, baik melalui kegiatan bertanya maupun mengemukakan ide, sehingga dapat mendukung kegiatan hasil belajar.

3. Bagi sekolah, diharapkan dapat meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai guna menunjang kelancaran proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti, perlu memperhatikan kondisi serta kelengkapan belajar peserta didik agar penerapan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat berjalan secara optimal.
5. Bagi peneliti selanjutnya, yang mengkaji topik serupa, disarankan untuk mengembangkan penelitian pada mata pelajaran atau tema yang berbeda guna memperluas temuan penelitian.