

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Mengacu pada data hasil penelitian yang telah dikumpulkan dari permasalahan yang telah dirumuskan peneliti, dapat disimpulkan bahwa adanya efektivitas penggunaan media *augmented reality* (AR) sebagai media interaktif 3D terhadap hasil belajar siswa kelas V. Hal ini terlihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *t-test*, di mana nilai sig sebesar $0,005 < 0,05$, dengan demikian menunjukkan adanya perbedaan penggunaan media *augmented reality* (AR) sebagai media interaktif 3D terhadap hasil belajar siswa kelas V. penggunaan media *augmented reality* (AR) sebagai media interaktif 3D terhadap hasil belajar siswa kelas V menunjukkan bahwa rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai yang diperoleh oleh kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V. Media AR mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep yang sulit. Selain itu, AR juga memperkuat interaksi antara guru dan siswa serta menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, AR layak diterapkan sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

B. Saran

1. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan, saran, atau bahan pertimbangan untuk meningkatkan proses belajar mengajar di sekolah dasar, khususnya dalam penerapan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

2. Bagi Guru di SDN Pilangbango

Disarankan agar guru terus memperluas pengetahuan dan pemahaman dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru mampu mengembangkan media ajar berbasis teknologi *augmented reality* (AR) untuk topik-topik lain yang relevan dengan materi yang dijelaskan, sehingga hasil belajar siswa tinggi dan lebih optimal.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan menggunakan sampel yang berbeda atau materi ajar yang bervariasi, serta menerapkan teknik penelitian yang berbeda, sehingga dapat diketahui sejauh mana konsistensi atau kestabilan hasil yang diperoleh dari efektifitas penggunaan media *augmented reality* (AR) sebagai media interaktif 3D terhadap hasil belajar siswa kelas.