

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS siswa SDN 02 Madiun Lor. Pada tahap pra siklus dari 12 siswa terdapat 8 siswa dengan kriteria rendah (66,7%) dan 2 siswa kriteria tinggi (16,7%) sedangkan pada siklus I jumlah siswa yang mendapat kriteria rendah menurun menjadi 4 siswa (33,3 %) dan siswa dengan kriteria tinggi mengalami kenaikan sebanyak 6 siswa (50%). Kemudian pada siklus II terdapat 1 siswa dengan kriteria rendah (8,3%) dan 8 siswa dengan kriteria tinggi (66,7%). Hal ini menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya yang artinya penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa dapat lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Media *Augmented Reality* ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui visualisasi objek tiga dimensi, sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu, meningkatkan

perhatian, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar siswa terlihat pada setiap indikator motivasi dibandingkan dengan kondisi pra siklus yang masih pada kriteria rendah, hasil observasi pada siklus I mengalami peningkatan dan semakin meningkat pada siklus II hingga mencapai indikator keberhasilan penelitian.

2. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor. Dari pra siklus 9 siswa (75%) belum tuntas ≤ 75 sedangkan 3 siswa (25%) tuntas ≥ 75 . Pada siklus I ada 7 siswa (58,3%) belum tuntas ≤ 75 dan 5 siswa (41,7%) tuntas ≥ 75 sedangkan pada siklus II terdapat 3 siswa (25%) belum tuntas ≤ 75 dan 9 siswa (75%) tuntas ≥ 75 .

Dari hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pada nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar di setiap siklus. Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) meningkat dibandingkan kondisi pra siklus. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 02 Madiun Lor Kota Madiun.

Berdasarkan kedua hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* terbukti dapat meningkatkan

motivasi belajar dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDn 02 Madiun Lor Kota Madiun.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan implikasi sebagai berikut.

1. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya *Augmented Reality* mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media *Augmented Reality* ini dapat menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman belajar yang lebih nyata sehingga motivasi belajar dan hasil belajar siswa meningkat

2. Implikasi Praktis

a). Bagi guru

Media interaktif berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

b), Bagi siswa

Penggunaan media interaktif berbasis *Augmented Reality* dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna sehingga membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

c). Bagi sekolah

hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana pendukung serta peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality sebagai salah satu alternatif media pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru juga perlu terus mengembangkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi digital agar pembelajaran menjadi lebih kreatif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

2. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti jaringan internet, perangkat digital, serta pelatihan bagi guru khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality*.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai sumber belajar mandiri sehingga dapat

meningkatkan motivasi, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajarnya.