BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dikelas III SD Neger 2 Kuningan pada mata Pelajaran IPAS bab 3 "jenis hewan berdasarkan makanannya" diperoleh hasil yang berbeeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang diberikan *treatment* berbeda. Terdapat pengaruh hasil belajar IPAS antara peserta didik yang menggunakan media Kaherom berbasis *Augmented Reality* (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang menggunakan media 2 dimensi (kelas kontrol) setelah *treatment* peserta didik dikelas III SD Negeri 2 Kuningan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan uji *independent sample t-test* diperoleh t_{hitung} = 4,29 dan t-tabel = 2,01 dengan demikian t_{hitung} (4,29) > t_{tabel} (2,01) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya menggunakan media Kaherom berbasis *Augmented Reality* pada kelas eksperimen dengan media gambar 2 dimensi pada kelas kontrol setelah *treatment*. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai rata kelas eksperimen lebih besar yaitu 64,02 daripada kelas kontrol yang memiliki nilai rata-rata hanya sebesar 58,19.

Terdapat peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik anatara peserta didik yang menggunakan media Kaherom berbasis *Augmented Reality* pada kelas eksperimen dan media 2 dimensi pada kelas kontrol setelah *treatment*. Hal tersebut terbukti berdasarkan perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen meningkat dan memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,31 dengan kriteria sedang. Sedangkan, pada kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,00 dengan kriteria rendah. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh pada penggunaan media Kaherom berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III SD Negeri 2 Kuningan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti memberikan saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan, diantarannya sebagai berikut :

1. Sekolah

   Sekolah diharapkan dapat mendukung inovasi pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang penerapan media seperti media Kaherom berbasis *Augmented Reality*. Dukungan ini dapat berupa penyediaan media pembelajaran, ruang kelas kondusif, fleksibilitas dalam pengaturan waktu pembelajaran agar proses belajar berlangsung seecara optimal.

2. Kepala Sekolah

   Kepala sekolah diharapkan dapat terus memperhatikan pengelolaan waktu pembelajaran agar guru dapat leluasa Dalam menggunakan media yang berbasis *Augmented Reality*. Selain itu, dukungan kepala sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana yang memadai sangat penting untuk mnunjang keberhailan pembelejaran. Dengan adanya kebijakan yang mendukung, guru-guru yang mempunyai inovasi dapat dimaksimalkan dalam mengembangkan media media 3d berbasisi *Augmented Reality* yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga kualitas pemmbelajaran disekolah dapat terus meningkat.

3. Guru

   Guru diharapkan dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa, salah satunya media berbasis *Augmented Reality* yang mampu memberikan visual 3 dimensi dan menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya sehingga dapat meningkatan hasil belajar, khususnnya pada materi yang dianggap sulit dipahami siswa, seperti jenis hewan berdasarkan makanannya.

4. Peneliti Selanjutnya

   Penelitian ini memiliki keterbatasan waktu yang cukup signifikan, karena hanya dilaksanakan selama tiga hari dengan 3 kali pertemuan. Hal ini membuat penampilan media kaherom berbasis *Augmented Reality* tidak maksimal karena tidak menggabungkan visual dunia maya dan

dunia nyata. Oleh karena itu, peneliti selanutnya disarankan untuk mengalokasikan waktu penelitian yang lebih Panjang agar implementasi media berbasis *Augmented Reality* dapat di eksplorasi secara maksimal.

Selain itu, untuk penelitian selanjutnya dapat memaksimalkan keterbatasan alat prasarana seperti Laptop dan *handphone* yang kurang memadai dalam menunjukan media Kaherom berbasis *Augmented Reality* pada saat pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terbatas oleh waktu, hal ini dikarenakan waktu pengambilan data terbatasi dengan jadwal kegiatan sekolah sehingga peneliti memaksimalkan waktu tersebut.