BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pelaksanaan pembelajaran di kelas IV dengan menggunakan media *Augmented Reality* berbasis Assemblr Edu telah dilaksanakan secara optimal dan menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa. Berdasarkan hasil pengolahan serta analisis data penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa antara kelas yang menggunakan media *Augmented Reality* berbasis Assemblr Edu dengan kelas yang menggunakan media gambar 2D. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji – t, yaitu nilai t_{hitung} sebesar 14,36 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,00, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas.
2. Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa yang ditunjukkan melalui hasil perhitungan N – Gain. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai N – Gain sebesar 0,70 dengan kriteria tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai N – Gain sebesar 0,40 dengan kriteria sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* berbasis Assemblr Edu memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya memperoleh informasi secara teoritis, tetapi juga dapat mengamati objek pembelajaran secara visual dan interaktif melalui tampilan tiga dimensi. Hal ini membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan mendalam sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian serta hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

   Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Augmented Reality* berbasis Assemblr Edu. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi pelatihan bagi guru terkait pemanfaatan media *Augmented Reality* berbasis Assemblr Edu agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal.

2. Bagi Guru

   Guru disarankan untuk memanfaatkan media *Augmented Reality* berbasis Assemblr Edu secara lebih rutin dalam proses pembelajaran, terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi konkret. Selain itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, khususnya bagi siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media berbasis teknologi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan tahap orientasi atau pelatihan penggunaan media terlebih dahulu kepada siswa sebelum pelaksanaan penelitian. Selain itu, penelitian dapat dilakukan dengan alokasi waktu yang lebih panjang serta pada subjek penelitian yang lebih luas, sehingga efektivitas media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu dapat dianalisis secara lebih mendalam dan komprehensif.