

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari temuan dan pembahasan hasil penelitian serta analisis statistik data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa penggunaan media *augmented reality* berbasis Assemblr Edu lebih efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan nilai hasil *posttest* dan *gain* yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan pada kelompok kontrol. Secara khusus kesimpulan yang dapat disampaikan sebagai berikut.

1. Dalam aspek memahami (C2), peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat pada hasil pengolahan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* serta *gain*. Nilai tersebut didapat dari hasil pengisian instrumen berupa soal berbentuk pilihan ganda oleh peserta didik. Hasil tersebut mengindikasikan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media *augmented reality* berbasis Assemblr Edu dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPA dalam materi pesawat sederhana.
2. Dalam aspek menerapkan (C3), peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat pada hasil pengolahan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* serta *gain*. Nilai tersebut didapat dari hasil pengisian instrumen berupa soal berbentuk pilihan ganda oleh peserta didik. Hasil tersebut mengindikasikan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media *augmented reality* berbasis Assemblr Edu dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPA dalam materi pesawat sederhana.

5.2 Implikasi

Temuan dan pengolahan data dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan media *augmented reality* berbasis Assemblr Edu dalam pembelajaran IPA pada materi pesawat sederhana dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut didasari oleh nilai hasil *posttest* kelompok eksperimen yang

menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan nilai tersebut, terindikasi bahwa media *augmented reality* ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Adanya keterlibatan dalam penggunaan media *augmented reality* ini membuat peserta didik dapat lebih memahami materi pelajaran yang diberikan serta lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga peningkatan hasil belajar yang signifikan dapat terwujud, dalam hal ini peran guru sebagai pembimbing peserta didik harus selalu ada untuk memastikan apakah pemahaman peserta didik dapat diterimanya dengan baik. Dengan adanya penelitian ini hendaknya dapat memberi sudut pandang yang lain serta wawasan yang berharga bagi guru maupun pendidik terkait penggunaan media *augmented reality* dalam proses belajar – mengajar.

5.3 Rekomendasi

Penelitian dengan judul “Efektivitas media *augmented reality* berbasis Assemblr Edu terhadap peningkatan hasil belajar siswa” ini memiliki beberapa rekomendasi sebagai masukan dan saran yang dapat menjadi pertimbangan perbaikan agar dapat memaksimalkan hal hal tertentu kepada beberapa pihak yang terkait. Berikut merupakan beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan kepada pihak-pihak terkait.

1. Bagi Sekolah

Sekolah dapat membuat pelatihan dengan tutor berkompeten dalam bidangnya yang berfokus kepada pemanfaatan media hingga pembuatan media terkhusus pada media *augmented reality*. Sekolah juga dapat menyediakan alat yang dapat membantu proses belajar siswa agar pembelajaran di kelas lebih menarik.

2. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media *augmented reality* maupun media pembelajaran lainnya pada mata pelajaran yang lain namun harus dirancang sesuai dengan karakteristik materi agar lebih relevan.

3. Bagi Peserta Didik

Media *augmented reality* lebih relevan digunakan apabila diaplikasikan melalui *smartphone*, sehingga media tersebut benar benar dapat memberikan kesan baru dalam proses belajar. Selanjutnya apabila terdapat

media pembelajaran lainnya lebih baik disesuaikan dengan apa yang seharusnya diterapkan pada media pembelajaran tersebut.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Akan lebih baik apabila peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media *augmented reality* diluar pemanfaatan aplikasi Assemblr Edu, serta dapat menambahkan aspek lainnya untuk sesuai kebutuhan.

Rekomendasi diatas merupakan masukan yang apabila diterapkan pada pembelajaran IPA secara khusus ataupun dalam pembelajaran lainnya dapat menjadi dasar dalam pemanfaatan maupun pengembangan media *augmented reality* sebagai media pembelajaran.