

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 102 Cikudayasa, maka diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pada pembelajaran IPS di kelas 6 sekolah dasar, siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mengalami peningkatan motivasi belajar yang sangat baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, media tersebut mampu memberikan perspektif dan suasana belajar yang baru membuat siswa terlihat antusias dan semangat, aktif bertanya, dan tekun ketika belajar sehingga motivasi belajarnya pun menjadi meningkat. Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa lebih baik ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dibandingkan dengan ketika menggunakan media pembelajaran konvensional.
2. Terdapat perbedaan pengaruh antara media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan media konvensional terhadap motivasi belajar siswa. Kedua media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, namun media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* lebih baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rerata motivasi siswa yang diberikan perlakuan lebih baik dibandingkan dengan yang tidak diberikan perlakuan, yakni $62,04 > 53,80$. Dari hasil tersebut terbukti bahwa adanya perbedaan pengaruh antara penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan media konvensional untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adanya perbedaan pengaruh karena media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* lebih baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan

Annisa Auliani Nursyafitri, 2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

media konvensional. Hal tersebut disebabkan karena media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berpusat kepada siswa, sehingga siswa dapat ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

5.2. Implikasi

Berdasarkan pada hasil penelitian, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran IPS materi Benua memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas VI sekolah dasar. Hal tersebut menunjukkan beberapa faktor pendukung yang diperlukan guna meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

1. Pentingnya mengikuti atau melakukan pelatihan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan kata lain guru memiliki kesempatan dalam mengembangkan profesionalitasnya dalam pemanfaatan teknologi sebagai proses pembelajaran.
2. Dengan mengikuti dan melakukan pelatihan, guru dapat lebih memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam kegiatan pembelajaran lainnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Guru juga perlu eksplorasi lebih lanjut terkait media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.
3. Dengan menerapkan dan menggunakan media pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya seperti media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam mengikuti pembelajaran IPS.
4. Dengan menerapkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada proses pembelajaran, siswa menjadi dapat berpartisipasi langsung pada saat kegiatan belajar, siswa pun menjadi aktif dan antusias sehingga motivasi belajar siswa pun dapat meningkat. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*

memiliki daya tarik, memberikan perspektif dan suasana belajar yang baru membuat siswa antusias sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi yang bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Praktisi Pendidikan

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran dapat membantu dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi dan pembelajaran lain untuk mendapatkan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pun dapat dikembangkan lagi dengan menyesuaikan pada keadaan serta kegemaran siswanya sehingga guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, kreatif, aktif, dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

2. Bagi Siswa

Ketika siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* diharapkan media digunakan dengan bijak. Gunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran. Tanamkan semangat belajar untuk memotivasi diri agar pembelajaran dapat diterima dengan baik, dapat aktif dikelas, pembelajaran yang lebih bermakna, dan dapat dimanfaatkan di dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya pada kajian media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan metode penelitian lain selain kuasi eksperimen, pada materi pembelajaran lain, tingkatan kelas yang berbeda, dan dengan variabel yang lainnya. Peneliti juga perlu mengkaji lebih dalam terkait dengan teori-teori yang berkaitan dengan

media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* secara lebih dalam agar dapat mengetahui kekurangan yang dapat diperbaiki dan menjadi suatu kebaruan yang dapat dikembangkan untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik.