

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, telah menjawab rumusan masalah yang ada, yaitu:

1. Penggunaan model dan media pembelajaran yang interaktif secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Lambang-lambang Pancasila. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen setelah diberikan treatment. Efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh metode yang digunakan, yang berperan penting dalam membantu siswa mencapai perubahan positif dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan media Augmented Reality terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami dan menyelesaikan soal terkait Lambang-lambang Pancasila. Dibandingkan dengan pembelajaran PBL tanpa media tersebut, penerapan PBL dengan Augmented Reality mendorong keterlibatan aktif siswa, mengembangkan kemampuan berpikir, dan memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan selama penelitian, pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* menggunakan media *Augmented Reality* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal lambang-lambang Pancasila. Pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam memecahkan masalah yang telah diberikan. Pentingnya pengembangan dan penerapan metode pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran mengenai lambang-lambang Pancasila. Media *Augmented Reality*

sebagai alat bantu dalam model *Problem Based Learning* menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam mendukung pembelajaran di sekolah meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Hal ini berbeda dengan kelas kontrol yang melakukan pembelajaran *Problem Based Learning*. Pembelajaran *Problem Based Learning* juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal lambang-lambang Pancasila, namun peningkatannya berbeda dengan peningkatan pada kelas eksperimen. Pada kelas kontrol setiap pertemuan perkembangannya sama.

5.3 Rekomendasi

1. Sekolah dapat mempertimbangkan untuk menyertakan model *Problem Based Learning* menggunakan media *Augmented Reality* dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) karena dengan menggunakan model pembelajaran dapat memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.
2. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi secara lebih mendalam efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan media *Augmented Reality* terhadap hasil belajar dalam soal lambang- lambang Pancasila agar dapat mengetahui lebih dalam mengenai faktor faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan implementasi model tersebut.