

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* berbasis *Augmented Reality* memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi keanekaragaman fauna di Indonesia. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai Sig.  $0,001 < 0,05$ , yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep siswa di kelas eksperimen setelah menggunakan *flashcard Augmented Reality*. Selain itu, perhitungan *effect size Cohen's d* menunjukkan nilai sebesar 2,08 (*Large Effect Size*), yang menegaskan bahwa penggunaan media ini memiliki dampak besar terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa.

Selanjutnya, hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai Sig.  $0,004 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara pemahaman konsep siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* berbasis *Augmented Reality* lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Adapun temuan spesifik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa, sebagaimana dibuktikan dengan hasil uji *paired sample t-test* dan perhitungan *effect size* yang menunjukkan pengaruh besar.
2. Terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dan siswa yang tidak menggunakannya, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji *independent sample t-test* dengan nilai Sig.  $0,004 < 0,05$ .

Dengan demikian, penggunaan *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi alternatif inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi seperti keanekaragaman fauna di Indonesia.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* memiliki peran yang lebih besar dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi keanekaragaman fauna di Indonesia, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *flashcard Augmented Reality*, bagi guru dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, terutama untuk materi yang membutuhkan visualisasi.
- Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui *Augmented Reality*, yang dapat membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam.
- Penggunaan teknologi *Augmented Reality* sebagai bagian dari inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan.
- Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan dan menguji efektivitas *Augmented Reality* dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

## 5.3 Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, penggunaan *flashcard* berbasis *Augmented Reality* terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, ada beberapa saran yang dapat diberikan untuk berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan agar hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan secara optimal. Saran ini ditujukan kepada pendidik,

sekolah, siswa, serta peneliti selanjutnya agar pembelajaran berbasis teknologi semakin berkembang dan memberikan manfaat yang lebih luas.

### **1. Bagi Guru**

Pendidik perlu lebih aktif dalam memanfaatkan teknologi, seperti *flashcard* berbasis *Augmented Reality*, sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penggunaan teknologi ini secara efektif dapat membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang menarik

### **2. Bagi Siswa**

Siswa perlu didorong untuk lebih aktif dan mandiri dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* agar dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam. Interaksi langsung dengan teknologi ini dapat membantu mereka dalam membangun pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

### **3. Bagi Sekolah**

Sekolah dapat mendukung penerapan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti perangkat pendukung dan akses terhadap aplikasi yang relevan. Selain itu, kebijakan sekolah yang mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan inovatif.

### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih dalam efektivitas *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada berbagai materi dan tingkat pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mempengaruhi pemahaman konsep siswa, seperti motivasi belajar, gaya belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.