

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pretest, minat belajar siswa PAUD terhadap materi tata surya masih tergolong rendah, terutama pada dimensi keterkaitan pribadi (D2) dan keterlibatan berkelanjutan (D8), yang mencerminkan kurangnya pemahaman akan manfaat materi dan minimnya inisiatif untuk terlibat kembali setelah pembelajaran. Kondisi ini disebabkan oleh sifat materi yang abstrak dan penggunaan media konvensional yang kurang menarik bagi anak usia dini. Sejumlah penelitian mendukung bahwa tanpa media visual dan interaktif seperti *Augmented Reality* (AR), siswa cenderung tidak memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga minat awal terhadap materi pun menjadi rendah. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang kurang kontekstual dan tidak merangsang secara sensorik menjadi faktor utama rendahnya minat belajar siswa sebelum diterapkannya media AR.

Setelah penggunaan media *Augmented Reality*, minat belajar siswa PAUD meningkat secara signifikan pada hampir semua dimensi, terutama pada *Value-related Valence* yang awalnya rendah menjadi kuat di seluruh siswa. Meskipun dimensi *Re-engagement* belum meningkat sepenuhnya pada semua siswa, secara umum terjadi perkembangan positif dan konsisten dengan teori minat belajar. AR terbukti membantu siswa memahami materi abstrak secara konkret, membangun suasana belajar yang lebih komunikatif, partisipatif dan menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan baik secara situasional maupun individual. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya media pembelajaran menarik dan bermakna untuk menumbuhkan minat belajar anak usia dini.

Hasil pada analisis statistik menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga uji *paired sample t-test* digunakan dan menghasilkan nilai signifikansi 0.001 ($p < 0.05$). Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara minat siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Augmented Reality* (AR), dengan rata-rata skor

meningkat dari 39.69 menjadi 68.92. Temuan ini membuktikan bahwa AR secara efektif meningkatkan minat belajar siswa pada materi tata surya. Hasil ini diperkuat oleh berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa AR mampu meningkatkan pemahaman, menciptakan pembelajaran yang interaktif, dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak, terutama terhadap konsep abstrak seperti tata surya. Dengan demikian, media AR terbukti layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini secara signifikan.

5.2 Implikasi

Dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran materi tata surya mampu meningkatkan minat belajar siswa PAUD secara signifikan. Visualisasi 3D yang interaktif membuat konsep tata surya yang abstrak menjadi lebih nyata dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi, aktif berpartisipasi, dan termotivasi untuk belajar. Secara teoritis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan Schiefele (1991), Hidi & Renninger (2006), dan Krapp (2002) bahwa minat belajar berkembang melalui stimulus yang menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa. Secara praktis, guru dapat memanfaatkan media AR sebagai alternatif strategi pembelajaran pada materi yang sulit divisualisasikan untuk memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa. Dari sisi kebijakan, hasil ini dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah dan dinas pendidikan untuk menyediakan sarana pendukung, aplikasi AR, serta pelatihan guru, sehingga teknologi ini dapat diintegrasikan secara optimal ke dalam pembelajaran pada anak usia dini.

5.3 Saran

Sesuai dengan temuan penelitian, peneliti mengemukakan beberapa rekomendasi berikut: Saran untuk guru atau praktisi, saran untuk peneliti selanjutnya, juga saran untuk lembaga pendidikan atau pengembang media.

1. Bagi guru atau pendidik, disarankan agar guru memanfaatkan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran, pada materi lain yang bukan hanya materi tata surya. Sebab AR dapat memudahkan pemahaman

konsep, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif.

2. Bagi lembaga pendidikan, sekolah sebaiknya menyediakan sarana pendukung seperti perangkat teknologi, aplikasi AR, dan jaringan internet yang memadai, serta memberikan pelatihan bagi guru agar dapat mengoperasikan media AR secara efektif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan menambah jumlah *gadget* atau *device* saat penelitian, serta menambah durasi *treatment* yang lebih panjang, agar dapat melihat dampak jangka panjang terhadap perkembangan minat belajar siswa.