

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 050 Cibiru, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Antusias belajar siswa ketika menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang di kelas V SDN 050 Cibiru termasuk ke dalam kategori sangat tinggi dan mengalami banyak peningkatan pada setiap pertemuan 3 hari berturut-turut. Selain itu pendapat dari setiap siswa pada proses pembelajaran ketika menggunakan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*, sebagian besar siswa selalu memenuhi kriteria dari indikator antusias belajar seperti ketekunan, keuletan, rasa percaya diri, keaktifan, kesadaran, kemauan dan konsentrasi. Penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* memiliki dampak positif terhadap siswa, pada proses pembelajaran siswa merasa penggunaan media ini dapat membuat merasa senang dalam belajar, jadi lebih mudah menerima materi yang diberikan oleh guru, lebih mudah dalam menerima materi karena mereka mengaku dapat melihat langsung dan mengulik secara berkelompok materi yang disajikan tanpa kebingungan mengira-ngira materi yang sedang dijelaskan oleh guru, pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian. Media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* ini juga dirasa efektif dalam proses pembelajaran karena penggunaan media yang mudah digunakan selayaknya bermain *game* di *gadget* pada hari-hari biasanya yang membuat media ini efektif jika digunakan dalam pembelajaran anak usia Sekolah Dasar.
2. Kemampuan siswa terhadap materi bangun ruang di kelas V SDN 050 Cibiru dapat dikatakan ada peningkatan yang dilihat dari 14 siswa mengikuti tes kemampuan awal dan akhir. Hal ini berdasarkan dari hasil tes kemampuan awal dan akhir yang telah dikerjakan oleh siswa mengenai materi bangun ruang di kelas V SDN 050 Cibiru. Penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi dan lebih mudah mengerjakan soal-soal selama pembelajaran. Media tersebut

Hasnaa' Nabillah, 2022

ANALISIS ANTUSIAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY

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

dapat membantu siswa selama pembelajaran. Sehingga dapat diartikan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan pembelajaran terutama pada materi bangun ruang di kelas V.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

5.2.1 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, antusias belajar siswa Sekolah Dasar terhadap penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* sangat tinggi dan mengalami peningkatan. Pernyataan ini dikuatkan dengan peningkatan hasil tes kemampuan awal dan akhir siswa terhadap materi bangun ruang di kelas V SDN 050 Cibiru. Dengan adanya antusias belajar siswa yang sangat tinggi maka akan diikuti oleh peningkatan pemahaman siswa terhadap materi terkait. Semakin baik antusias belajar siswa, semakin meningkat pula hasil kemampuan siswa terhadap materi terkait. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi pada penelitian sejenis mengenai antusias belajar siswa maupun penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*.

5.2.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul Analisis Antusias Belajar Siswa Sekolah Dasar terhadap Penggunaan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality*, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, dalam pengambilan data di sekolah sebaiknya peneliti hendaknya mempersiapkan segala kebutuhan dari jauh hari sebelum pengambilan data, khususnya menyiapkan alat pembelajaran yang menunjang seperti handphone atau laptop dengan jumlah cukup yang bisa digunakan saat pengambilan data.

2. Bagi Guru

Jika dilihat berdasarkan hasil penelitian, rekomendasi yang dapat peneliti berikan kepada guru yaitu pada pembelajaran apapun guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa untuk lebih semangat

selama mengikuti proses pembelajaran di kelas. Gunakanlah media yang dapat menghasilkan suasana pembelajaran yang menyenangkan, media juga merupakan komponen yang sangat penting pada pembelajaran karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti mendukung penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai antusias belajar siswa, pada penelitian ini difokuskan pada penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality*. Peneliti merekomendasikan agar peneliti selanjutnya mampu menggali informasi lebih jauh mengenai antusias belajar siswa dari berbagai aspek, bukan hanya dari penggunaan medianya saja. Apabila berbagai komponen pembelajaran yang lebih inovatif disatukan pada suatu pembelajaran, maka akan ditemukan pembaruan dalam pembelajaran, yang efektif dan menyenangkan. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam penelitian selanjutnya.