

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* pada aplikasi *geogebra* efektif terhadap pemahaman konsep siswa SMP Negeri 2 Mesjid Raya pada materi geometri. Hal ini dibuktikan dengan selisih nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen lebih tinggi (30,92) dari pada nilai *pretest-posttest* kelas kontrol (27,36). Selain itu, hasil nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah 57,31 meningkat menjadi 88,23 saat *posttest*. Hasil angket menunjukkan nilai rata-rata 82,40 yang termasuk dalam klasifikasi kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa adanya pemahaman konsep siswa pada materi geometri melalui penggunaan *Augmented Reality* pada aplikasi *geogebra* dan penggunaan aplikasi tersebut dapat dikatakan menjadi efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang peneliti ingin sampaikan sebagai berikut:

1. Disarankan pada guru untuk menggunakan *Augmented Reality* pada *geogebra* sebagai media pembelajaran matematika, khususnya pada materi geometri yang cenderung abstrak. Penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa dan disertai panduan yang jelas, agar mampu meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar siswa.

2. Perlu dilakukan penelitian ulang terhadap keefektifan penggunaan *Augmented Reality* pada geogebra untuk melihat pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan metode yang berbeda sehingga siswa lebih paham dan lebih semangat dalam belajar matematika.