

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis kartu pada mata pelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *augmented reality* berbasis kartu efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai dari pretest ke posttest secara signifikan. Berdasarkan hasil uji Paired Samples Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($\leq 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *augmented reality*. Data juga menunjukkan distribusi normal berdasarkan uji *Shapiro-Wilk*, yang memperkuat validitas hasil penelitian.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran *Augmented Reality* sebagai variasi dalam proses pembelajaran IPAS agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam

mengikuti pembelajaran. Guru juga disarankan untuk menyesuaikan penggunaan media dengan karakteristik dan kemampuan siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar.

3. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan media *Augmented Reality* pada materi yang berbeda, jenjang pendidikan yang lebih luas, serta menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar atau keterampilan berpikir kritis siswa.