

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan dan berdasarkan pada analisis hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aktivitas pembelajaran peserta didik dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Augmented Reality* memperoleh hasil bervariasi. Nilai rata-rata aktivitas peserta didik dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Augmented Reality* dengan nilai rata-rata tertinggi adalah sebesar 94 pada indikator pemahaman konsep menjelaskan sedangkan nilai rata-rata terendah adalah sebesar 81 pada indikator menafsirkan.
2. Terdapat perbedaan peningkatan kualitas Pemahaman konsep peserta didik yang signifikan antara peserta didik yang diterapkan model pembelajaran model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Augmented Reality* dengan yang tidak diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Augmented Reality*. Hasil rata-rata nilai pretest pemahaman konsep pada kelas eksperimen adalah 67,06 sedangkan hasil *posttest* sebesar 87. Hasil *pretest* pemahaman konsep pada kelas kontrol adalah 67,66 sedangkan hasil *posttest* adalah 71,29. Perbedaan peningkatan pemahaman konsep juga dapat dilihat dari nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,57 yang berada pada kategori sedang dan kelas kontrol sebesar 0,11 yang berada pada kategori rendah sehingga dengan hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Augmented Reality* mendapatkan respon positif dari siswa. Hal ini terjadi karena

penggunaan media *Augmented Reality* membantu siswa dapat melihat konsep abstrak dengan cara yang lebih nyata dan interaktif. Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui pemecahan masalah, yang mengharuskan mereka untuk memahami konsep secara mendalam

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan yang telah dijelaskan pada penelitian ini, maka terdapat saran yang dapat diajukan oleh sebagai berikut :

1. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai keterampilan abad 21 yang dapat mempermudah proses pembelajaran. salah satunya tentang penggunaan media *Augmented Reality* yang menampilkan gambar, video, teks, dan audio secara 3D. Penggunaan media ini dapat membantu siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.
2. Selama proses pembelajaran berlangsung guru hendaknya memanajemen waktu yang digunakan dengan baik, sehingga penggunaan waktu lebih efisien dalam belajar.