

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai dampak penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* dengan Model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap minat siswa pada mata pelajaran fiqih, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menunjukkan hasil yang sangat baik dengan skor rata-rata sebesar 88,30%, yang berada pada kategori “baik” dalam persepsi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa *Augmented Reality* diterima dengan antusias dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, visual, dan interaktif, sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap materi fikih. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* juga mendapatkan penilaian yang sangat baik dari siswa dengan skor rata-rata 88,12%. Model ini terbukti mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi, berdiskusi, dan menarik kesimpulan sendiri dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa *Discovery Learning* sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang menekankan keaktifan dan kemandirian siswa. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Fikih juga berada pada kategori sangat baik, dengan skor rata-rata 86,85%. Ini mencerminkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan *Augmented Reality* dan *Discovery Learning* telah memberikan dampak positif terhadap antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran.
2. Hasil regresi linier sederhana menunjukkan bahwa:
 - a. Penggunaan *Augmented Reality* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan $R = 0,631$ dan $R^2 = 0,398$. Artinya, 39,8% variasi dalam minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan *Augmented Reality*. Nilai signifikansi ($< 0,001$) menunjukkan bahwa pengaruh ini bersifat signifikan secara statistik.
 - b. Penerapan *Discovery Learning* juga menunjukkan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan $R = 0,453$ dan $R^2 = 0,205$. Ini berarti bahwa 20,5% variasi minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh *Discovery Learning*, dengan nilai signifikansi ($p = 0,008$).

3. Besaran pengaruh penggunaan *Augmented Reality* dan penerapan *Discovery Learning* terhadap minat belajar berdasarkan regresi linier berganda menunjukkan bahwa secara simultan, penggunaan *Augmented Reality* dan penerapan *Discovery Learning* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan R^2 sebesar 0,408, yang berarti 40,8% variabel minat belajar siswa dipengaruhi oleh gabungan kedua variabel bebas tersebut. Namun, secara parsial hanya *Augmented Reality* yang berpengaruh signifikan ($p < 0,05$), sedangkan *Discovery Learning* tidak menunjukkan pengaruh signifikan secara statistik ($p > 0,05$), meskipun tetap relevan dalam konteks simultan.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dilakukan, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran penulis mengajukan beberapa saran berikut :

1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan semangat dan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran mata pelajaran fiqih materi Haji. Dengan minat belajar yang tinggi diharapkan peserta didik bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga bisa memahami materi yang disampaikan.

2. Guru

Kepada guru atau pendidik untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran fiqih dapat menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan media belajar yang menarik. Salah satu media yang selaras dengan kemajuan zaman adalah platform Assemblr Edu pembelajaran real time menjadikan siswa tertarik dan aktif dalam belajar. Guru berperan aktif terhadap suksesnya proses pembelajaran maka guru dituntut bisa mengaplikasikan model dan media pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi.

3. Sekolah

Salah satu faktor keberhasilan siswa adalah guru, dan guru tidak lepas dari sekolah. Maka kepala sekolah sebagai pihak sekolah harus terus mensupport dan memotivasi agar guru bisa terus melakukan inovasi dalam setiap pembelajaran. Pihak sekolah hendaknya memfasilitasi guru dengan sarana

prasarana yang mendukung dan memberikan apresiasi kepada guru yang mau melakukan inovasi.

4. Peneliti lainnya

Kepada peneliti lainnya semoga hasil penelitian ini bisa menjadi acuan dalam melakukan penelitian lainnya. Banyak keterbatasan dalam penelitian ini hendaknya bisa menjadi pijakan peneliti lainnya untuk melakukan penelitian yang sejenis dan lebih komperhensif.

