

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

1. Kondisi motivasi belajar IPS pada Siswa Kelas VII di SMPN 2 Plered  
Kondisi awal pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VII SMPN 2 Plered masih cenderung konvensional. Meskipun siswa menunjukkan antusiasme di awal, motivasi mereka bersifat naik-turun dan sebagian besar siswa cenderung pasif atau diam. Siswa sering kali kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak karena minimnya visualisasi. Metode pengajaran yang dominan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok, dengan penggunaan media yang terbatas pada buku cetak/LKS dan papan tulis, sehingga siswa merasa pelajaran IPS monoton, membosankan, dan "bikin ngantuk."
2. Penerapan Media Augmented Reality (AR) dalam Pembelajaran IPS  
Penerapan media Augmented Reality (AR) dilakukan dengan mengintegrasikan visualisasi 3D ke dalam materi IPS yang memerlukan peraga konkret, seperti peta, kondisi geografis, dan peninggalan sejarah. Penerapan ini memanfaatkan perangkat seluler (HP) siswa untuk memproyeksikan objek virtual ke dunia nyata. Meskipun penerapan ini menjanjikan potensi besar dalam menarik minat siswa dan membantu visualisasi materi, guru mengidentifikasi tantangan utama yang harus diatasi, yaitu keterbatasan sarana dan prasarana (HP yang mendukung) serta kendala jaringan internet yang tidak stabil.
3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media AR  
Penggunaan media Augmented Reality (AR) menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran IPS. Peningkatan ini ditandai oleh respons awal siswa yang menunjukkan tingkat antusiasme, penasaran, dan kehebohan yang tinggi, sebab AR menyajikan media yang berbeda dan lebih menarik

dibandingkan metode konvensional. Faktor utama yang meningkatkan motivasi adalah visual 3D yang membuat objek seolah-olah nyata di depan mata, menjadikan pengalaman belajar lebih seru dan menyerupai gamifikasi. Fitur interaktif AR juga berperan penting dalam mempertahankan keterlibatan siswa dan mencegah kebosanan karena mereka dapat langsung memanipulasi objek. Pada akhirnya, peningkatan motivasi ini berbanding lurus dengan peningkatan kualitas pembelajaran, sebab siswa menjadi lebih mudah paham materi karena dapat langsung melihat bentuk atau gambar yang dipelajari, menghilangkan kebutuhan untuk sekadar membayangkan dari buku teks.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan berupa saran terhadap penggunaan media *Augmented Reality* (AR) secara lebih terstruktur dan ke dalam materi-materi IPS, diantaranya sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk mengintegrasikan media *Augmented Reality* (AR) secara lebih terstruktur dan rutin ke dalam materi-materi IPS yang abstrak, menjadikannya bagian baku dari perencanaan pengajaran, bukan hanya sebagai media pelengkap. Guru juga perlu mengambil inisiatif untuk mengatasi kendala teknis yang menghambat motivasi, seperti masalah sinyal dan keterbatasan perangkat HP siswa, misalnya dengan menerapkan model pembelajaran kelompok yang terpusat agar semua siswa mendapatkan pengalaman AR yang maksimal. Dengan demikian, guru dapat memastikan inovasi ini berkelanjutan dan dapat memanfaatkan AR secara optimal untuk memicu rasa ingin tahu dan partisipasi aktif siswa.

### 2. Bagi Siswa

siswa didorong untuk memanfaatkan antusiasme yang tinggi dan pengalaman belajar yang menyenangkan (seperti "main *game* sambil belajar") yang ditimbulkan oleh AR untuk lebih fokus dan tidak

mudah bosan selama pelajaran IPS. Ketika menggunakan AR, siswa harus menyadari bahwa teknologi ini adalah alat yang memudahkan pemahaman materi karena visualisasi 3D-nya yang nyata. Oleh karena itu, siswa harus aktif mengaitkan objek visual yang ditampilkan AR dengan konsep yang diajarkan oleh guru, serta proaktif bekerja sama dalam kelompok untuk mengatasi hambatan teknis seperti HP yang lemot atau sinyal yang buruk, demi mencapai hasil belajar yang optimal.

### 3) Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah memiliki peran krusial dalam mendukung keberlanjutan inovasi ini. Mengingat temuan kendala teknis seperti sinyal buruk atau perangkat yang lambat dapat menghambat proses belajar dengan AR, sekolah disarankan untuk mengalokasikan sumber daya guna memastikan ketersediaan dan stabilitas infrastruktur teknologi. Hal ini termasuk peningkatan kualitas jaringan Wi-Fi sekolah atau penyediaan fasilitas perangkat (seperti tablet atau lab komputer) yang memadai bagi siswa untuk mengakses media AR tanpa hambatan. Dukungan ini harus diperluas dengan memberikan pelatihan atau insentif bagi guru-guru lain untuk mengadopsi dan memanfaatkan teknologi AR, sehingga inovasi pembelajaran yang berhasil ini dapat direplikasi di seluruh mata pelajaran.