

BAB V

KESIMPULAN

5. 1. Simpulan

Berdasarkan penelitian tentang pengaruh penggunaan media berbasis teknologi *Augmented Reality* terhadap pemahaman konsep bangun ruang sisi datar pada siswa kelas VIII di MTsS PUI Ciwedus dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran bangun ruang sisi datar dengan media AR berjalan dengan sangat baik serta menerima respon positif dari siswa yang meliputi 5 indikator, yaitu ketertarikan siswa terhadap media AR, kemudahan penggunaan media AR, pemahaman konsep bangun ruang, keaktifan dan keterlibatan siswa, serta efektivitas pembelajaran didapat persentase kumulatif sebesar 78% dengan kategori baik.
2. Pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang sisi datar mengacu pada teori kognitif Marzano mengalami peningkatan pada kedua kelas. Kelas kontrol mengalami peningkatan dari 65% menjadi 73,75% dengan peningkatan sebesar 8,75%, sedangkan kelas eksperimen meningkat dari 61,75% menjadi 88,75% dengan peningkatan sebesar 27%. Dengan demikian, penggunaan *Augmented Reality* terbukti efektif dan memberikan perbedaan yang signifikan dibandingkan penggunaan media tanpa AR atau buku.
3. Pengaruh media *Augmented Reality* berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman konsep bangun ruang sisi datar di kelas VIII MTsS PUI Ciwedus. Hal tersebut berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Uji-T yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen mencapai 76,8673% yang termasuk ke dalam kategori efektif. Dengan demikian, penggunaan media AR terbukti berpengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan pada materi bangun ruang sisi datar.

5. 2. **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep bangun ruang sisi datar, disarankan kepada guru mata pelajaran matematika untuk memanfaatkan media AR sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif. Disamping itu, pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Kemudian, bagi siswa disarankan untuk memanfaatkan media AR tidak hanya pada saat proses pembelajaran di kelas, tetapi juga sebagai media belajar mandiri di luar jam pelajaran. Selain itu, disarankan juga bagi penelitian berikutnya untuk mengkaji variabel lain yang berpotensi memengaruhi pemahaman konsep siswa selain penggunaan media *Augmented Reality* (AR), sehingga hasil penelitian yang diperoleh menjadi lebih komprehensif dan mendalam.

