

BAB V

Kesimpulan

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan mengenai penerapan media pembelajaran Augmented Reality (AR) berbasis web terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media Augmented Reality (AR) berbasis web dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP dalam pembelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan skor N-Gain pada kelas eksperimen yang berada pada kategori tinggi dan lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang berada pada kategori sedang.
2. Penerapan media Augmented Reality (AR) berbasis web dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai pretest ke posttest yang signifikan serta nilai N-Gain kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar dan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media Augmented Reality (AR) berbasis web dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan dikelompokkan ke dalam dua aspek, yaitu sebagai berikut:

A. Bagi Praktisi Pendidikan (Guru dan Sekolah)

1. Menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi Transformasi

Geometri seperti translasi, refleksi, rotasi, dan dilatasi, karena media ini dapat membantu siswa memvisualisasikan perubahan bentuk geometri secara lebih nyata dan mudah dipahami.

2. Mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dengan memanfaatkan media digital berbasis visual agar siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami proses transformasi secara langsung melalui pengalaman belajar yang lebih konkret.
3. Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi objek geometri melalui media AR, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat dan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

A. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan sampel yang lebih luas agar hasil penelitian mengenai penggunaan media Augmented Reality (AR) pada materi Transformasi Geometri dapat digeneralisasikan dengan lebih baik.
2. Mengembangkan media Augmented Reality (AR) yang lebih interaktif dan variatif, khususnya untuk materi Transformasi Geometri, agar dapat menampilkan simulasi gerakan transformasi secara lebih detail dan realistis.
3. Meneliti pengaruh penggunaan media Augmented Reality (AR) tidak hanya terhadap motivasi dan hasil belajar, tetapi juga terhadap kemampuan spasial, kemampuan berpikir visual, atau kemampuan pemecahan masalah geometri siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON