

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil uji Independent Samples T-Test dengan nilai t-hitung sebesar 14,491 dan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata minat belajar kelas eksperimen yang menggunakan media Augmented Reality melalui aplikasi Assemblr Edu memperoleh nilai sebesar 91,30, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional hanya memperoleh rata-rata sebesar 72,73, dengan selisih sebesar 18,57 poin. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari pemanfaatan media Augmented Reality terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 42 Kota Bengkulu

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru diharapkan memanfaatkan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran inovatif serta terus

meningkatkan literasi digital agar pembelajaran lebih efektif dan menarik.

2. Bagi Sekolah

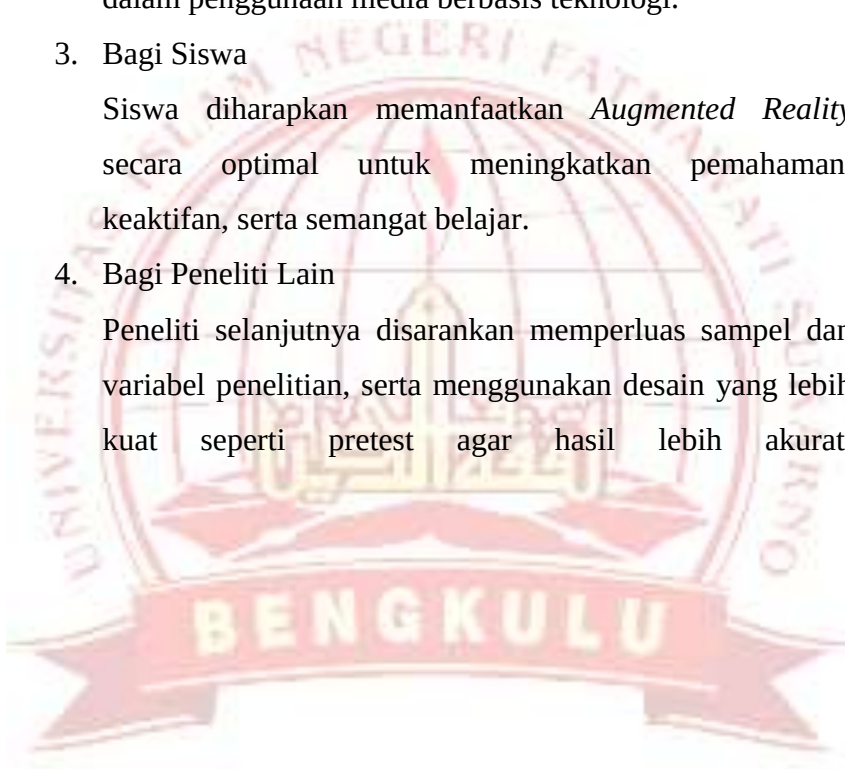
Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas pendukung seperti internet yang memadai serta pelatihan bagi guru dalam penggunaan media berbasis teknologi.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memanfaatkan *Augmented Reality* secara optimal untuk meningkatkan pemahaman, keaktifan, serta semangat belajar.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan memperluas sampel dan variabel penelitian, serta menggunakan desain yang lebih kuat seperti pretest agar hasil lebih akurat.



DAFTAR PUSTAKA

- Amrulloh, R. (2013). Kelayakan teoritis media pembelajaran multimedia interaktif materi mutasi untuk SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 2(2), 134–136.
- Armeinty, dkk. (2021). *Assemblr Edu: Panduan penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality*. Jakarta: Penerbit Andi.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Fatawa Publishing.
- Baum, L. F. (1901). *The master key: An electrical fairy tale, founded upon the mysteries of electricity and the optimism of its devotees*. Bowen-Merrill.
- Bintoro Setyawan, A., & Nugraha, A. C. (2019). *Augmented reality dalam pembelajaran IPA bagi siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Eliyanti, N. K., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). Analisis penerapan teori belajar kognitif dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas 6 SD. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 25(1), 631–638.
- Emzir. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif dan kualitatif*. Rajawali Pers.
- Fadilla, F. (2024). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4357–4366.

- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1980). *Teaching and media: A systematic approach*. Prentice Hall.
- Ghifari, Y. (2025). Augmented reality empire untuk meningkatkan berpikir kritis dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA*, 15(2), 123–135.
- Hamdani, R. H., & Islam, S. (2019). Inovasi strategi pembelajaran inkuiri dalam pembelajaran. *PALAPA*, 7(1), 30–49.
- Handayani, H., Sopandi, W., Syaodih, E., & Setiawan, D. (2019). Pandangan calon guru tentang implementasi model pembelajaran RADEC dalam pembelajaran IPA SD. *Prosiding Seminar Nasional*, 346.
- Ilyas, dkk. (2020). *Media pembelajaran: Fungsi dan penerapannya*. Pustaka Ilmu.
- Iskandar, S., dkk. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Assemblr EDU terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi ASEAN kelas VI. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 20(3), 596–606.
- Ismail, M. I., dkk. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendikia Publisher.
- Jannah, R. (2020). Pengaruh pemanfaatan media augmented reality terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas IV di SDN 07 Kota Bengkulu. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Kemenag RI.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen kurikulum merdeka*. Kemendikbudristek.

Khaira, A. U. (2025). Efektivitas media pembelajaran augmented reality untuk konferensi PJOK bidang IPA. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 8(1).

Kurniawan, R., & Yuniarto, B. (2016). *Analisis regresi*. Kencana.

Lestari, R., dkk. (2023). Pengembangan media berbasis video pada pembelajaran IPAS materi permasalahan lingkungan di kelas V SD. *Jurnal Ilmiah PGSD*.

Maharani, D., & Mustika, D. (2024). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SDIP YLP

Pekanbaru. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 4511–4522.

Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–65.

Monawati, & Yamin, M. (2016). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui lesson study pada penjumlahan pecahan di kelas IV SDN Lamsayeun. *Jurnal Pesona Dasar*, 3(4).

Mustaqim, I. (2019). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174–189.

- Mustaqim, I., dkk. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36–48.
- Mustika, Z. (2015). Pentingnya peranan wali kelas dalam pembelajaran. *Intelektualita*, 3(1), 277–291.
- Nuralan, S., Bk, M. K. U., & Haslinda, H. (2022). Analisis gaya belajar siswa berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. *Madako Elementary School*, 1(1), 13–24.
- Panggabean, D. (2022). Implementasi hak angket Dewan Perwakilan Rakyat dalam melakukan kontrol atas kebijakan pemerintah. *Nommensen Journal of Legal Opinion*, 31–44.
- Permana, E. P. (2016). Penerapan metode pembelajaran kooperatif Numbered Heads Together (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2).
- Sampebua, dkk. (2022). Penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis proyek terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 1 Tomini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPD)*, 2(8), 264–276.
- Setiawan, A. B., & Nugraha, A. C. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pengenalan komponen sistem kendali elektromagnetik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8(5).
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan*. Alfabeta.

- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (edisi revisi). Alfabeta.
- Suhelayanti, dkk. (2023). *Buku ilmu pengetahuan alam dan sosial*. Yayasan Kita Menulis.
- Sujarweni, V. W. (2022). *Metodologi penelitian lengkap, praktis dan mudah*. Pustaka Baru Press.
- Sutanto Leo, Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tests, dan Desertasi, (Jakarta: Erlangga, 2013), hal 101.
- Syah, M. *Psikologi pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Syahbania, D., Berliana, I., & Fadillah, I. (2025). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran di sekolah. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1).
- Syauqi, J. (2024). Augmented reality: Pengertian, manfaat, jenis, dan 10 contohnya. Kompunesia.
- UNESCO. (1997). *Education for a sustainable future: A transdisciplinary vision for concerted action*. UNESCO.
- Utami, I. I. S., Amalia, R., Hanna Nisa, S., & Dalilah, W. K. (2024). Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 16(2), 157–166.
- Verdiatmoko, A. C., & Pinandita, T. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada materi pengenalan bangun ruang di SD Negeri 1 Purbalingga Wetan. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*, 7(1), 91–100.
- Wahab, A., Ashyar, R., & dkk. (2021). *Media pembelajaran inovatif: Teori dan aplikasi dalam pembelajaran modern*. Penerbit Andi.

Wang, M., & N. B. (2021). Peran minat dalam pembelajaran dan pengembangan. *Perkembangan Manusia*, 3(64), 235–25

