BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran *augmented reality* pada pembelajaran IPA kelas VI MI Nurus Syafi'i Gedangan Sidoarjo dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini ditunjukan dengan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I dengan skor 78 dan siklus II dengan skor 94. Selain itu penerapan media *augmented reality* dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal ini ditunjukan dengan adanya peningkatan aktivitas mengajar guru di siklus I dengan skor 79 dan siklus II dengan skor 96.
2. Peningkatan minat belajar siswa kelas VI MI Nurus Syafi'i Gedangan Sidoarjo pada mata pelajaran IPA materi tata surya dengan menggunakan media *augmented reality* sangat signifikan. Hal ini ditunjukan dengan adanya peningkatan minat belajar siswa setiap siklus. Nilai rata-rata minat belajar siswa saat pra siklus 61, siklus I 71, dan siklus II 75. Sedangkan persentase siswa yang berminat terhadap pembelajaran IPA saat pra siklus 53 %, siklus I 68 %, dan siklus II 89 %.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Berdasarkan simpulan penelitian di atas, peneliti dapat mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa seharusnya senang dengan mata pelajaran IPA yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari karena mata pelajaran IPA merupakan hal penting yang harus dikuasai, untuk itu siswa perlu menyukai mata pelajaran IPA agar siswa mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.

2. Bagi Guru

Guru kelas hendaknya menerapkan media pembelajaran *augmented reality* dengan model pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakter peserta didik dan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu guru kelas hendaknya menerapkan media *augmented reality* tidak hanya pada mata pelajaran IPA saja, tetapi juga bisa diterapkan pada mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu guru perlu memperkaya wawasan tentang berbagai aplikasi media *augmented reality* yang sekarang sudah banyak berkembang di dunia teknologi khususnya software pendidikan berbasis smartphone.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Bagi Sekolah

Peneliti menyarankan penggunaan media *augmented reality* sebagai media pembelajaran alternatif dalam rangka meningkatkan minat belajar. Karena penerapan media pembelajaran *augmented reality* masih jarang dijumpai di dunia pendidikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib. ;ilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id