

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemerolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan pemahaman konsep bangun ruang di sekolah dasar dengan materi bangun ruang kubus dan balok di kelas V SDN Karang Setia 03. Berdasarkan hasil nilai pretest dan posttest memperoleh nilai rata-rata, yaitu nilai posttest memiliki nilai rata-rata lebih tinggi yaitu sebesar 75.13, sedangkan nilai pretest memiliki nilai lebih rendah sebesar 62.67. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan setelah dilakukan *pretest* ke *posttest* setelah menggunakan pemahaman konsep bangun ruang. Perhitungan tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan statistic non-parametric, yaitu dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Berdasarkan output “Test Statistics”, diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari $<0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa “ H_a diterima”. Artinya ada perbedaan antara pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa “ada pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Bangun Ruang”.

B. Saran

Saran yang diberikan peneliti sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Guru harus sangat berhati-hati saat memilih media pembelajaran untuk digunakan selama proses belajar mengajar sebelum memulai pelajaran karena ini akan berdampak pada minat siswa untuk mengikuti pelajaran.

- b. Seharusnya guru menggunakan media yang menarik, terutama untuk materi pelajaran tentang bangun ruang dan kubus, dalam pembelajaran mereka. Ini karena penggunaan media Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan semangat siswa, yang berarti peningkatan pada hasil belajar.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa harus mengamati penjelasan yang diberikan oleh guru tentang petunjuk penggunaan media digunakan, agar siswa paham pada pembelajaran tersebut.
- b. Siswa berlatih untuk lebih memahami pembelajaran untuk memungkinkan siswa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

