

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

A. Kesimpulan

1. Implementasi media *augmented reality* selama tiga pekan ini dilakukan dengan metode pembagian kelompok antar siswa, dimana masing-masing kelompok terdiri dari 6-7 siswa. Media *augmented reality* terbukti dapat mempermudah guru untuk memperjelas informasi dan mengelola kelas dengan baik. Konten / isi dari media *augmented reality* tidak membuat siswa cepat bosan sehingga tanpa disadari mereka telah melihat dan mendengar berulang-ulang sebuah materi tanpa diikuti rasa jenuh atau bosan.
2. Kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media *augmented reality* berlangsung dengan sangat menyenangkan, hal ini dilihat dari sikap dan respon siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Saat pembelajaran SKI respon siswa cukup beragam dan tidak selalu sama di setiap pertemuannya. Sebagian besar siswa termotivasi namun beberapa siswa tidak menunjukkan ekspresi antusiasnya dikarenakan latar belakang mereka yang berbeda-beda.
3. Diketahui nilai rata-rata sebelum menggunakan media *augmented reality* adalah 70. Kemudian meningkat secara perlahan mulai dari 72, 76, 85, 89. Hasil tes ke tiga dan ke empat menandakan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan.

B. Saran

Pada dasarnya penelitian ini berjalan dengan baik, namun segala sesuatu tidak ada yang sempurna. Sehingga pada penelitian ini juga terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan mutu dan kualitas guru serta siswa di SDI Al-Maliki Sukodono. Beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Untuk Guru dan Kepala Sekolah SDI Al-Maliki Sukodono

- a. Meningkatkan pengetahuan guru melalui pelatihan-pelatihan yang berhubungan dengan teknologi agar semua guru di SDI Al-Maliki Sukodono dapat meningkatkan kualitas mengajarnya dan tidak diremehkan oleh siswa.
- b. Mengontrol proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas guru dalam mengajar.
- c. Memperhatikan beberapa siswa yang vakum dan kurang bersemangat saat jam pelajaran.
- d. Memperhatikan siswa yang memiliki nilai rendah.

2. Untuk Siswa

- a. Mengamalkan ajaran-ajaran positif yang disampaikan oleh guru.
- b. Lebih aktif lagi merespon pertanyaan dari guru, agar guru tidak merasa diacuhkan oleh siswa.
- c. Memanfaatkan *gadget* ke arah yang positif dan bermanfaat bukan hanya untuk hiburan semata.