

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan perubahan model mental siswa di kelas eksperimen sebelum perlakuan lebih dominan berada pada level model mental *synthetic* dan sesudah perlakuan terjadi perubahan model mental siswa menjadi berada pada level model mental *scientific*. Sedangkan untuk kelas kontrol peningkatan model mental siswa juga terjadi signifikan pada rasio level model mental *synthetic* tetapi perubahan model mentalnya tidak terjadi karena tidak ada perubahan level model mental siswa pada kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis *augmented reality* berpengaruh terhadap perubahan model mental siswa.
2. Penerapan pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan model mental siswa secara signifikan. Hal ini terlihat dari perbandingan skor rerata *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Skor rerata *N-Gain* kelas eksperimen termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol termasuk pada kategori sedang. Model mental siswa di kelas eksperimen setelah perlakuan juga lebih unggul berada pada level model mental *scientific* dibandingkan level model mental siswa di kelas kontrol yang lebih dominan tetap berada pada level model mental *synthetic*.

## 5.2. Saran

Peneliti membuat beberapa saran yang harus dipertimbangkan jika peneliti lain tertarik untuk menggunakan pembelajaran berbasis *augmented reality* karena penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan praktis.

Berikut ini saran-saran perbaikan yang diajukan peneliti, yaitu:

1. Penerapan pembelajaran berbasis *augmented reality* tepat digunakan untuk sebagai media pembelajaran di sekolah. Namun, untuk pengembangan selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk materi pembelajaran fisika lainnya.
2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan soal yang diujikan berada pada level kognitif yang lebih tinggi.
3. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* diharapkan pada pengembangan selanjutnya lebih interaktif dengan penambahan visualisasi penurunan rumus.