

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk melihat efektivitas media ajar buku Arthropoda berbantuan *Augmented Reality* terhadap hasil belajar biologi peserta didik kelas X IPA MA Daarul Falah 2, maka peneliti memperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar biologi peserta didik pada kelas X IPA MA Daarul Falah 2. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata peserta didik yang diperoleh dari hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 41.33 dan nilai pada *posttest* yaitu 78.86. Berdasarkan uji *independent sample t test* dengan nilai sig  $0,000 < 0,05$  sehingga dikatakan terdapat perbedaan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran.
2. Efektivitas penggunaan buku ajar Arthropoda yang didapat dihitung menggunakan N-Gain Score, dari perhitungan N-Gain Score terdapat perbedaan namun tidak terjadi perbedaan yang signifikan antara dua hasil belajar tersebut. Maka didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media buku ajar dilihat dari peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dengan menggunakan perhitungan nilai gain yaitu rata-rata 0.63 dan diinterpretasikan dalam tabel klasifikasi hasil belajar yaitu berada di kategori sedang. Kemudian jika dilihat dari tabel interpretasi persentase nilai efektivitas nilai gain tersebut berada di kategori cukup efektif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa buku ajar

Arthropoda berbantuan *Augmented Reality* cukup efektif meningkatkan hasil belajar biologi peserta didik kelas X IPA MA Daarul Falah 2.

## **B. Rekomendasi**

Setelah peneliti memberikan paparan mengenai awalan, pembahasan dan simpulan dalam penelitian dari Efektivitas penggunaan buku ajar Arthropoda berbantuan *Augmented Reality* terhadap hasil belajar biologi kelas X MA Daarul Falah 2, maka peneliti memberi rekomendasi dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dalam mengajar hendaknya menggunakan media atau bahan ajar yang lainnya dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik yang diharapkan akan meningkatkan pula hasil belajar peserta didik tersebut.
2. Ada banyak media atau bahan ajar peserta didik dan peneliti merekomendasikan media yang berbantuan *Augmented Reality* seperti buku ajar Arthropoda untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. Untuk penelitian berikutnya, sebaiknya melengkapi penelitian dengan menambahkan kelas kontrol sebagai pembanding dari media pembelajaran ini.