

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata *post-test* kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil rata-rata kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelompok kontrol. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 87,00, sedangkan nilai rata-rata kompetensi pengetahuan kelompok kontrol sebesar 71,26. Selain itu, berdasarkan analisis data uji-t Polled Varian thitung sebesar 16,93, sedangkan t-tabel sebesar 2,002 pada taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($16,93 > 2,002$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran Kooperatif Jigsaw berbantuan Media *Augmented Reality* berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV di Gugus 1 Sukawati Tahun Ajaran 2025/2026.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran Kooperatif Jigsaw berbantuan Media *Augmented Reality* berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV di Gugus 1 Sukawati Tahun Ajaran 2025/2026, berikut adalah beberapa saran yang dapat diambil:

1. Kepada guru disarankan untuk menggunakan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw berbantuan Media *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini terbukti meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa, sehingga dengan penerapan yang konsisten dapat memberikan manfaat jangka panjang.
2. Kepada kepala sekolah perlu mengadakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw berbantuan Media *Augmented Reality*. Pelatihan ini dapat mencakup strategi yang efektif dalam menerapkan model pembelajaran ini serta cara mengintegrasikan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran.
3. Kepada peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw berbantuan media *Augmented Reality*. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengembangkan penelitian pada materi, jenjang pendidikan, maupun variabel yang berbeda agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.