

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri 42/III Sungai Lebu mengenai pengaruh model pembelajaran Rotating Trio Exchange (RTE) berbantuan media Augmented Reality (AR) terhadap hasil belajar matematika, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes akhir (posttest) yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Rotating Trio Exchange (RTE) berbantuan media Augmented Reality (AR) adalah 82,28, sedangkan rata-rata nilai siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional adalah 74,63.

Selain itu, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,010 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Rotating Trio Exchange (RTE) berbantuan media Augmented Reality (AR) terhadap hasil belajar matematika siswa dapat diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Rotating

Trio Exchange (RTE) berbantuan media Augmented Reality (AR) mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 42/III Sungai Lebu dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, Siswa diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran kooperatif berbantuan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika. Keaktifan dalam berdiskusi, bertukar gagasan, serta menggunakan media *Augmented Reality* perlu terus dikembangkan agar siswa mampu membangun pengetahuan secara mandiri dan kolaboratif.
2. Bagi Guru, Guru disarankan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Rotating Trio Exchange* berbantuan *Augmented Reality* sebagai alternatif strategi pembelajaran matematika di sekolah dasar. Guru perlu merancang aktivitas rotasi kelompok, pertanyaan diskusi, serta penggunaan media digital secara sistematis agar pembelajaran berlangsung terarah, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, guru perlu meningkatkan kompetensi literasi teknologi untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.
3. Bagi Sekolah, Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan sarana prasarana, akses perangkat digital, serta pelatihan bagi guru. Dukungan

institusional tersebut penting untuk mendorong implementasi pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka dan kebutuhan peserta didik masa kini.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya, Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan materi yang berbeda, jenjang pendidikan lain, atau mengombinasikan model pembelajaran kooperatif dengan teknologi digital lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengaruh terhadap aspek keterampilan berpikir kritis, kreativitas, maupun motivasi belajar siswa sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran inovatif.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, R. (2023). *Karakteristik pembelajaran konvensional dalam pendidikan dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 15-25.
- Aini, N. (2020). Pembelajaran matematika di sekolah dasar dalam perspektif Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45–56.
- Ambarita, R. (2025). *Pemanfaatan augmented reality dalam pembelajaran abad ke-21*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Andriani, S. (2023). Pengaruh pendekatan problem solving terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 52–60.
- Aprilia, Y. D. (2025). Optimalisasi penggunaan teknologi augmented reality di era digital pada sekolah dasar. *Cetta: Jurnal Research and Development in Mathematics Education*, 5(2), 1–12.
- Ariani, Y. (2020). *Model pembelajaran inovatif untuk pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, N., & Wardani, H. (2024). Analisis pembelajaran matematika dengan mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 222–233.
- Cranmer, E. E., tom Dieck, M. C., & Fountoulaki, P. (2020). Exploring the value of augmented reality for tourism. *Tourism Management Perspectives*, 35, 100672.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media: Tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Hapsari, D. M. A. (2025). Model pembelajaran kooperatif tipe rotating trio exchange (RTE): Kajian efektivitas dalam pembelajaran ekonomi. In *Book chapter Universitas Negeri Semarang* (pp. 115–135).
- Hapsari, D. M. A., Suyasmini, & Karim, A. (2025). Model pembelajaran kooperatif tipe rotating trio exchange (RTE) dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 120–128.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran media pembelajaran dalam pendidikan bahasa Indonesia. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(9), 972–980.

- Hidayat, A., & Sari, N. (2023). *Karakteristik pembelajaran konvensional di sekolah dasar era digital. Jurnal Pendidikan Dasar Inovatif*, 11(1), 20-35.
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). Analysis of primary school teachers' ability in applying ICT-based learning media. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Lisa. (2022). Inovasi pembelajaran matematika SD/MI dengan pendekatan matematika realistik. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(1), 44–63.
- Mintarsih, M. (2022). Penerapan model rotating trio exchange (RTE) dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Sinektik*, 5(1), 51–59.
- Ningsih, S. N., Rohiat, S., & Amir, H. (2021). Perbandingan hasil belajar siswa menggunakan model RTE dan NHT. *Alotrop: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 5(1).
- Nugroho, A., Pratama, R., & Sari, D. P. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe rotating trio exchange terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 52–62.
- Nurfadhilah, S. (2024). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 5(2), 65–78.
- Pratama, A., Sari, N., & Rahman, F. (2023). Implementasi metode rotating trio exchange untuk meningkatkan kerja sama siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 19(1), 65–74.
- Pratiwi, D., & Santoso, B. (2024). Analisis metode ceramah dalam pembelajaran SD: Tantangan dan reformasi. *Jurnal Educatio Prima*, 12(1), 40-52.
- Putra, A. P., Santoso, H. B., & Dewi, R. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk matematika SD. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(1), 20–30.
- Putra, R. A., Permana, D., & Rahmawati, S. (2023). Pemanfaatan augmented reality dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 25–32.
- Rahmanto, Y. (2023). Augmented reality sebagai alternatif media pembelajaran digital. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika Teknokrat*, 2(1), 1–8.
- Rusmana, I. M. (2020). Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi Quizizz. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1a).

- Safitri, I. N. (2023). *Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe rotating trio exchange terhadap hasil belajar siswa* (Skripsi). UIN Suska Riau.
- Silberman, M. L. (2016). *Active learning: 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sudaryono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sulistiyan, R. (2025). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe rotating trio exchange (RTE) terhadap hasil belajar siswa* (Tesis). UIN Gusdur.
- Yeremia, D. (2025). Augmented reality sebagai media pembelajaran matematika bangun ruang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 7–12.

