

aktif dan disiplin dalam belajar agar apa yang dipelajari dapat bermanfaat bagi dirinya dan orang-orang disekitarnya.

2. Guru hendaknya bertindak cermat dan berperan aktif serta berani untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, antara lain dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* berbantuan media gambar.
3. Sekolah seharusnya selalu menerapkan pembelajaran media gambar alternatif pemilihan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan agar dapat mengembangkan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan metode media pembelajaran *Augmented Reality* berbantuan media gambar dan tidak hanya pada pemahaman konsep geometri siswa di kelas V saja, melainkan dapat mengembangkan lebih jauh mengenai pembelajaran secara umum.

Demikianlah saran-saran yang dapat peneliti kemukakan dalam skripsi ini, mudah-mudahan ada guna dan manfaatnya demi kemajuan dan keberhasilan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, Tarmin, and Bambang Plasmana Sati, 'Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran', 11.1 (2019) Antara, Hubungan, and Self-regulated Learning Dan, 'Plagiat Merupakan Tindakan Tidak Terpuji Hubungan Antara', *Jurnal Farmasi*, Lmx, 2017
- Chandra, Edy, 'Instructional Media Effectiveness (A Meta-Analysis Study of Biological Education Theses at STAIN Cirebon)', 2018
- Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan (Jakarta; PT Dekdikdup 2003 Penelitian, A Desain, 'No Title', 2010, 43–58*
- Juji, lyly herawati asefurohman, 'The Effect of Experimental Methods on Understanding Of', 11.01 (2019), 69–76
- Lestari, Indah Dwi, Tiara Sari Milenia, and Amy Olivia Mentari, 'Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality'
- Luwu, Negeri, 'Rancang bangun media pembelajaran perakitan perangkat keras berbasis augmented reality pada sekolah menengah kejuruan karisma', 2020
- Mustaqim, Ilmawan, S T Pd, and Nanang Kurniawan, 'Augmented reality', 3648 Pendidikan, Jurnal, and Anak Usia, 'Jurnal Pg-paud Trunojoyo' M. Subana dan Sudrajat, *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*, (cct, IIn : Bandung : Pustaka Setia, 2005), hal. 130
- Nuridin, Model Pembelajaran Matematika Yang Menumbuhkan Kemampuan Metakognitif Untuk Menguasai Bahan Ajar (Surabaya: PPs UNESA, 2017), h. 77¹ M. Subana dan Sudrajat, *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*, (cct, IIn : Bandung : Pustaka Setia, 2005), hal. 130
- Ridwa dan sunarto, *Pengantar Statistika untuk Pendidikan , Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*, (Det, III; Bandung; Alfabeta, 2016), h. 81
- Sugiyono, 'Metode Penelitian Ilmiah', *Metode penelitian ilmiah*, 84 (2016), 116 <<http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>>
- Tarwana, Wawan, Fiki Alghadari, and Ani Marlina, 'Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Jigsaw', c, 2019, 1–7
- Thasia, Okta Putriana, 'Pengaruh Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Tatanan Kooperatif Tipestudents Teams Achievement Division Terhadap

Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Negeri 2 Kecamatan Ujung Batu Kabupaten Rokan Hulu', *Repositori.Uin-Suska.Ac.Id/Id/Eprint/4221*, 2014, 1–9

azilah, N. (2016). *Aplikasi berbasis Augmented Reality pada buku panduan wudhu untu anak* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). Kesumawati, N. (2008). Pemahaman konsep matematik dalam pembelajaran matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 231-234