

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality Book* (AR-Book) Berbasis Etnomatematika pada subtema bangun ruang sisi lengkung. Menggunakan penelitian R&D dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *desseminate* (penyebaran) yang dilaksanakan di sekolah MTs.Al-Yakin pada kelas IX semester II:

1. Hasil dari penilaian validasi ahli media terhadap kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti mendapatkan hasil penilaian dengan kriteria Media Sangat Valid Digunakan. Sedangkan, hasil penilaian dari validasi ahli materi terhadap media pembelajaran yang dihasilkan mendapatkan penilaian dengan kriteria Materi Sangat Valid Digunakan. Artinya, media pembelajaran *Augmented Reality Book* (AR-Book) Berbasis Etnomatematika dalam matematika pada materi bangun ruang sisi lengkung sangat siap digunakan alternative maupun tambahan bahan ajar dalam proses pembelajaran di sekolah.
2. Hasil dari lembar angket respon siswa di MTs.Al-Yakin pada siswa kelas IX semester dua terhadap kelayakan media pembelajaran AR-Book mendapatkan hasil penilaian dengan kriteria Media Sangat Layak Digunakan. Artinya, media pembelajaran *Augmented Reality Book* (AR-Book) Berbasis Etnomatematika dalam matematika pada materi bangun ruang sisi lengkung sangat siap digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.2 Saran

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran AR-Book Berbasis Etnomatematika bisa sampai tahap

terakhir dari model pengembangan 4D yaitu sampai tahap *dessiminate* (penyebaran).

2. Pembuatan 3D dalam *Augmented Reality* diharapkan untuk menggunakan software tambahan untuk membuat bangun 3 dimensi dengan banyak variasi dari segi warna dan bentuk.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran matematika selain materi bangun ruang sisi lengkung dengan konsep etnomatematika yang ada di lingkungan dan budaya lokal yang ada disekitar.
4. Media Pembelajaran *Augmented Reality Book* (AR-Book) Berbasis Etnomatematika dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

