

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada materi bangun ruang sisi datar. Menggunakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Dessiminate*) yang dilaksanakan di sekolah MTs Musthofawiyah Nguruan kelas VIII semester II:

1. Peneliti dapat menyimpulkan kelayakan media pembelajaran AR. Ditinjau dari segi kevalidan, berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, media pembelajaran AR pada materi bangun ruang sisi datar diperoleh data bahwa **“hasil validasi dari setiap validator dinyatakan sangat valid”** karena memenuhi syarat nilai rata-rata dengan kriteria sangat valid oleh ahli media dan sangat valid oleh ahli materi, serta layak digunakan dengan sedikit revisi dan telah diperbaiki sesuai dengan saran yang telah diberikan.
2. Ditinjau dari segi uji coba kelayakan media pembelajaran, berdasarkan hasil respon peserta didik yang telah diisi oleh peserta didik kelas VIII MTs Musthofawiyah Nguruan. Hasil dari penilaian lembar respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran AR dilihat dari rata-rata keseluruhan 4,41. Berdasarkan dari tabel 3.7 kriteria kelayakan dapat dilihat bahwa respon peserta didik dengan nilai 4,41 berkategori media pembelajaran AR yang dikembangkan **“Sangat layak”** digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 5.2 SARAN

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian untuk laporan kemajuan dalam rangka pengembangan media pembelajaran AR pada materi bangun ruang sisi datar adalah sebagai berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran matematika selain bangun ruang sisi datar dengan memanfaatkan teknologi yang ada.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran AR dengan *virtual Reality*.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada materi bangun ruang sisi datar. Bisa sampai tahap terakhir dari model pengembangan 4D yaitu sampai tahap penyebaran (*Dessiminate*).



**UNUGIRI**