

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan tujuan untuk pengembangan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase kevalidan sebesar 88.78% mendapatkan kriteria “sangat valid” dengan memperoleh persentase 95.8% untuk aspek bahasa, 95% untuk aspek efek bagi strategi pembelajaran, 83.35% aspek rekayasa perangkat lunak, 83.9% aspek tampilan visual, dan 85.4% aspek konten dalam media, dimana seluruh aspek mendapatkan kriteria “sangat valid”. Hasil penilaian dari kedua ahli media yaitu 93.52% dan 82.82% dengan kriteria “sangat valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android menggunakan *augmented reality* pada materi bangun ruang sisi datar “valid” untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase 86.54% oleh praktisi pembelajaran dengan kriteria “sangat praktis”. Dilihat dari aspek penilaian praktisi pembelajaran, media pembelajaran memperoleh persentase 90% untuk aspek kesesuaian materi, 84.71% untuk aspek penyusunan materi, 76.2% untuk aspek evaluasi, 100% untuk aspek bahasa, 93.3% untuk aspek efek bagi strategi pembelajaran, dan 75% untuk aspek tampilan visual, dimana aspek evaluasi dan aspek tampilan visual mendapatkan kriteria “praktis” dan aspek yang lainnya mendapatkan kriteria “sangat praktis”. Hasil penilaian dari ketiga guru yaitu 91.56%, 80.36% dan 87.7% dengan kriteria “sangat praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android menggunakan *augmented reality* pada materi bangun ruang sisi datar “praktis” untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase dari angket respons siswa sebesar 81.79% dengan kategori “sangat efektif”. Dilihat dari hasil respons siswa terhadap media pembelajaran yaitu sebanyak 29 siswa menilai dengan kategori “sangat efektif” dan 21 siswa menilai dengan kategori “efektif”. Kemudian rata-rata skor hasil belajar siswa sebesar 88.2 dan persentase ketuntasan skor hasil belajar siswa adalah 88%. Hal ini mengartikan bahwa terdapat 44 siswa yang berhasil memenuhi KKM dan 6 siswa lainnya dinyatakan tidak memenuhi KKM yang ditetapkan oleh sekolah dengan nilai KKM sebesar 80. Dari persentase angket respon siswa dan skor hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android menggunakan *augmented reality* pada materi bangun ruang sisi datar “efektif” digunakan dalam proses pembelajaran.

5.2. Saran

Beberapa hal yang peneliti sarankan sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini, yaitu:

1. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar dan lebih menyesuaikan dengan tuntutan belajar yang semakin dinamis dan modern agar proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan tidak monoton. Dengan keterbatasan fasilitas belajar hendaknya tidak menjadi halangan dalam melaksanakan proses pembelajaran yang interaktif, terfokus, dan fleksibel. Hadirnya media pembelajaran *Augmented Reality* bangun ruang sisi datar ini diharapkan menjadi alternatif dalam menyediakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

2. Bagi Siswa

Dengan kecanggihan perangkat gawai saat ini hendaknya dimanfaatkan lebih oleh siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Dampak negatif penggunaan ponsel dapat diimbangi dengan pemanfaatan ponsel ke arah yang lebih positif, salah satunya menjadi perangkat belajar yang dapat diakses dimana dan kapan saja.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Diharapkan pada peneliti berikutnya mampu melakukan pembaharuan serta tindaklanjut terhadap uji efektivitas media yang dikembangkan terhadap siswa SMP/MTs yang berbeda serta terus melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* merujuk pada keterbatasan peneliti sebelumnya.