

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pengembangan materi ajar teks persuasi berbasis *augmented reality* berbantuan aplikasi assemblr edu pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Binjai, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan materi ajar teks persuasi berbasis *augmented reality* berbantuan aplikasi assemblr edu pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Binjai melalui tahap analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi produk. Tahapan ini menggunakan model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono berdasarkan 5 tahapan. Dari tahapan tersebut dihasilkan produk materi ajar teks persuasi berbentuk digital yang diakses melalui tautan.
2. Bentuk materi ajar teks persuasi berupa produk pengembangan materi teks persuasi berbasis *augmented reality* berbantuan aplikasi assemblr edu ialah materi ajar berbentuk digital yang akan disediakan dalam bentuk tautan. Tautan ini dibagikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Kelayakan materi teks persuasi berbasis *augmented reality* berbantuan aplikasi assemblr edu pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Binjai diperoleh berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Berdasarkan hasil validasi dosen ahli materi memperoleh skor 4,73 dengan persentase sebesar

96,63% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi dosen ahli desain media diperoleh skor 4,41 dengan persentase sebesar 88,33% dan termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan penilaian tersebut maka produk yang dihasilkan sudah baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan materi teks persuasi berbasis *augmented reality* dengan berbantuan aplikasi assemblr edu, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa, materi ajar teks persuasi berbasis *augmented reality* berbantuan aplikasi assemblr edu dirancang sesuai kebutuhan peserta didik kelas VIII dan sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan peserta didik dapat menggunakan materi ajar untuk mempelajari teks persuasi serta dapat menggunakan aplikasi assemblr edu sebagai media belajar.
2. Bagi guru, materi ajar teks persuasi berbasis *augmented reality* berbantuan aplikasi assemblr edu agar dapat dipakai oleh guru bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran teks persuasi pada kelas VIII.
3. Bagi pengembang, proses pengembangan materi teks persuasi berbasis *augmented reality* ini belum sampai pada tahap uji coba efektivitas dan produksi massal, maka disarankan untuk penelitian kedepannya menggunakan uji coba dan uji efektivitas.