

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk *Blended Learning* yang dikembangkan dengan desain ADDIE memiliki rata-rata 89,32% pada kategori sangat valid
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk *Blended Learning* yang dikembangkan dengan desain ADDIE memiliki rata-rata 87,53% pada kategori sangat praktis
3. Tingkat efektivitas media *Augmented Reality* untuk *Blended Learning* yang dikembangkan dengan desain ADDIE memiliki rata-rata 85,95% dengan kriteria sangat efektif
4. Tingkat hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk *Blended Learning* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dengan desain ADDIE memiliki rata-rata 83,56% pada kategori tuntas
5. Tingkat interaksi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk *Blended Learning* yang dikembangkan dengan desain ADDIE terhadap hasil belajar siswa memiliki N-gain 0,75 pada kategori tinggi

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diajukan beberapa saran:

1. *Merker* yang akan dijadikan sebagai gambar target sebaiknya memiliki *rating* minimal 4 pada vuforia sehingga memudahkan kamera membaca target
2. Peneliti berikutnya diharapkan mampu menyempurnakan keterbatasan media yang telah diproduksi khususnya model 3D. Selain itu, diharapkan untuk mencari konten e-learning yang pengiriman tugasnya tertutup kepada siswa lain sehingga tidak bisa di *copy paste* oleh siswa lainnya.
3. Pihak sekolah diharapkan mengimplementasikan media pembelajaran ini sebagai salah satu media yang menunjang proses pembelajaran menjadi memikat dan beragam.
4. Peserta didik diharapkan mengimplementasikan media pembelajaran ini dengan bijaksana dan maksimal sebagai salah satu sumber belajar.
5. Penyusun modul pembelajaran, diharapkan menyempurnakan kembali media aplikasi sehingga dapat diproduksi lebih banyak.