

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa

1. Dihasilkan media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* pada materi bangun ruang kubus dan balok, yang valid dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Validasi oleh para ahli dinyatakan valid dari perhitungan penilaian yang diberikan oleh validator media dan validator materi.
2. Produk dari pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* pada materi bangun ruang kubus dan balok dinyatakan praktis. Hasil angket respon guru diperoleh skor rata-rata 86,6% dengan kategori sangat praktis. Adapun hasil analisis terhadap angket respon siswa diperoleh skor rata-rata 89,8% dengan kategori sangat praktis.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

1. Media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* pada materi bangun ruang kubus dan balok ini dapat digunakan oleh guru mata pelajaran dalam mengajarkan materi bangun ruang kubus dan balok sehingga pembelajaran lebih bervariasi.
2. Bagi guru yang ingin menerapkan media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* pada pelajaran lain yang sesuai dapat merancang atau mengembangkan komponen-komponen pendekatan pembelajaran dan karakteristik dari materi pelajaran yang akan dikembangkan.