

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil dari penilaian validasi ahli media dan ahli materi diperoleh 89% dan 92% dengan kualifikasi sangat layak digunakan dengan adanya revisi dari ahli materi. Kualifikasi tersebut berdasarkan pada acuan kelayakan penafsiran angket untuk penilaian media, jika penilaian persentase berada di rentang 81% - 100% maka media tersebut dikategorikan dalam kualifikasi sangat layak. Sehingga dari kualifikasi tersebut media pembelajaran Matematika materi luas bangun ruang sisi datar berbaris *Augmented Reality* berbantuan *Unity 3D* ini sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelas V sekolah dasar.
2. Hasil dari penilaian validasi kepraktisan diperoleh 94% dengan kualifikasi sangat layak digunakan tanpa adanya revisi. Kualifikasi tersebut berdasarkan kelayakan penafsiran angket untuk penilaian media, bahwa pada tabel tersebut diterangkan jika penilaian persentase berada direntang 81% - 100% maka media tersebut dikategorikan dalam kualifikasi sangat praktis. Sehingga dari kualifikasi tersebut media pembelajaran Matematika materi luas bangun ruang sisi datar berbaris *Augmented Reality* berbantuan *Unity 3D* ini sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelas V sekolah dasar.
3. Hasil dari perhitungan ketuntasan kelas pada saat pemberian *pre-test* dan *post-test* diperoleh 85% dengan kualifikasi sangat efektif dan efektivitas media diperoleh melalui perhitungan *N gain* dengan nilai 66 % kategori efektif.

Sehingga dari kualifikasi tersebut media pembelajaran Matematika materi luas bangun ruang sisi datar berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Unity 3D* ini efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelas V sekolah dasar.

5.2 Saran

1. Bagi guru, media pembelajaran Matematika materi luas bangun ruang sisi datar berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Unity 3D* ini dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk membantu guru sebagai perantara materi pembelajaran bangun ruang kubus dan balok.
2. Bagi siswa, media pembelajaran Matematika materi luas bangun ruang sisi datar berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Unity 3D* ini dapat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk memahami materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.
3. Bagi peneliti lain, disarankan untuk mempertimbangkan prosedur media pembelajaran pada penelitian ini. Penelitian ini diharapkan mampu menginspirasi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.