

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada *PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* pada materi Periodisasi Zaman Batu Pada Masa Praaksara yang telah dilaksanakan, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa *PowerPoint* berbasis *Augmented Reality*. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*. *PowerPoint* ini berisi konten 3D yang dikemas dalam bentuk *Augmented Reality* dengan materi yang disajikan mengenai periodisasi Zaman Batu pada masa Praaksara.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *PowerPoint* berbasis *AR* untuk pelajaran Sejarah adalah media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, pada tahap pertama diperoleh 82,50%, dan pada tahap kedua mencapai 100%, dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media menunjukkan 85,29% pada tahap pertama dan 91,18% pada tahap kedua, dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, berdasarkan uji coba pada kelompok kecil, media ini memperoleh 86,32% dengan kategori sangat layak. Pada tahap implementasi pada kelompok besar, media ini mendapatkan penilaian sebesar 90,87% dengan kategori sangat layak.

## 1.2.Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada *PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang diajukan oleh peneliti:

### 1. Bagi guru

Media ajar berupa *PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* dapat digunakan oleh guru yang kekurangan alat praktik pada materi materi sejarah agar pembelajaran tidak membosankan dan mampu mengikuti perkembangan IPTEK.

### 2. Bagi peserta didik

*PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sehingga diharapkan mereka dapat menggunakan media ajar berupa *PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* ini untuk memahami pembelajaran sejarah dengan lebih baik.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini belum mencakup uji efektivitas. Oleh karena itu, para peneliti lainnya memiliki kesempatan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengujian efektivitas *PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran.