

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* pada materi bangun ruang sisi datar di MTS NU Plosoharjo, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* yang diberi nama GEORANS ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah, sesuai dengan hasil validasi lima orang validator yaitu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri yang meliputi dua ahli materi, dua ahli media dan satu ahli praktisi (guru mata pelajaran matematika MTS NU Plosoharjo)

Hasil validasi dari ahli media 1 diperoleh presentase 92,5 % berkategori sangat layak, namun terdapat saran dari ahli materi 1 untuk menampilkan sisi, panjang, lebar dan tinggi setiap bangun ruang sisi datar. Untuk selanjutnya validasi yang dilakukan oleh ahli materi 2 diperoleh presentase 92,5% berkategori sangat layak.

Sedangkan hasil validasi oleh ahli media 1 diperoleh presentase 87,5% berkategori sangat layak. Untuk validasi dengan ahli media 2 dilakukan secara dua kali dimana pada pertemuan pertama diperoleh presentase 85% berkategori layak. Pada pertemuan pertama dengan ahli media 2 mendapatkan kritik dan saran yaitu desain untuk tampilan KI KD

perlu disusun ulang agar terlihat menarik, petunjuk perlu diatur ulang dengan menambahkan *icon*, untuk rumus dari luas dan keliling bangun ruang sisi datar perlu diberikan *spotlight*, menu pada materi perlu ditambahkan *icon* “*next*” pada materi berikutnya dan pada menu materi, setiap soal pada kuis atau latihan soal diberi tanda tanya “?” serta persamaan atau rumus pada visualisasi AR perlu diperbesar. Selanjutnya dilakukan validasi kedua dengan ahli media 2 yang mendapatkan presentase sebesar 97.5 % berkategori sangat layak.

Validasi terakhir dilakukan oleh ahli praktisi yaitu guru MTS NU Plosoharjo yang memperoleh presentase sebesar 82,5% berkategori sangat layak. Tahap terakhir untuk mengetahui menarik atau tidak media pembelajaran GEORANS ini dilakukan pengisian angket oleh peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran GEORANS dimana rata rata dari angket tersebut memperoleh presentase sebesar 84,17% dapat dikatakan media pembelajaran GEORANS berkategori sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

B. Implikasi

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality*, dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini bisa diketahui bahwa multimedia pembelajaran dapat digunakan untuk membuat suatu media

pembelajaran berbasis digital dan dapat dikemas semenarik mungkin agar siswa tidak merasa jenuh saat pembelajaran

2. Dari penelitian ini pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika yang dijadikan sumber belajar yang menarik serta peserta didik dapat belajar dimanapun mereka berada baik di sekolah maupun di rumah.
3. Pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *augmented reality* dapat memberikan suasana belajar yang tidak monoton seperti metode ceramah yang membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam mempelajari suatu materi khususnya matematika.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat disampaikan oleh peneliti untuk penelitian lebih lanjut adalah sebagai berikut :

1. Didalam media pembelajaran matematika ini masih belum terdapat skor yang dapat ditampilkan setelah mengerjakan latihan soal sehingga bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk dibuatkan tampilan skor nilai.
2. Penambahan audio dalam media pembelajaran untuk membuat siswa lebih memahami materi yang dipelajari
3. Pada saat menampilkan augmented reality dapat digunakan secara offline atau tanpa ada jaringan data.

4. Diperlukan adanya pembaruan teknologi dalam pembelajaran supaya dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik