

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berikut hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan produk media pembelajaran matematika berbasis Augmented Reality pada materi bangun ruang sisi lengkung kelas IX di MTs Al-Istiqamah Banjarmasin, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis Augmented Reality yang proses pengembangannya menggunakan model penelitian yaitu model Sugiyono yang meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Ujicoba Produk, dan 7) Revisi Produk.
2. Adapun kevalidan produk media pembelajaran matematika berbasis Augmented Reality pada materi bangun ruang sisi lengkung yang telah melalui tahap validasi oleh para ahli diantaranya ahli materi dengan kelayakan skor rata-rata 91,98% dengan kriteria “Sangat Layak” dan ahli media dengan kelayakan skor rata-rata 86,58% dengan kriteria “Sangat Layak”.
3. Adapun kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis Augmented Reality pada materi bangun ruang sisi

lengkung didapat dari hasil respon peserta didik di MTs Al-Istiqamah. Adapun hasil uji kepraktisan yang didapat dari angket respon peserta didik dengan skor rata-rata 3,37 dengan kriteria “Sangat Praktis”.

4. Adapun keefektifan media pembelajaran matematika berbasis Augmented Reality pada materi bangun ruang sisi lengkung yang didapat dari hasil belajar peserta didik kelas IX MTs Al-Istiqamah dengan melakukan *post-test* yang dimana hasil peningkatan sesudah proses pembelajaran dan hasil akhir yang melampaui KKM yaitu dengan 90,3 dari 70 (KKM). Perbandingan hasil uji coba pada kelas kontrol yaitu skor rata-rata akhir 40,6 dan kelas eksperimen 90,3.

B. Saran

Beberapa saran atau rekomendasi dan saran untuk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Augmented Reality pada materi bangun ruang sisi lengkung yaitu:

1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran matematika berbasis Augmented Reality hanya menyajikan materi bangun ruang sisi lengkung, sehingga diharapkan untuk pengembangan materi yang berbeda pada penelitian berikutnya.
2. Diharapkan produk pengembangan media pembelajaran matematika dapat bermanfaat untuk guru matematika dalam

proses pembelajaran dan dapat dikembangkan lagi pada materi dan metode pembelajaran lainnya agar pembelajaran dapat berkembang lebih inovatif lagi.

3. Dalam pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Augmented Reality ini peneliti lain agar dapat membuat media pembelajaran yang berbasis Augmented Reality lainnya untuk membantu proses pembelajaran agar lebih kreatif dan aktif.