

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan *e-comic* berbasis *augmented reality* pada materi bangun ruang sisi datar, dengan menggunakan model rancangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu : *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) sudah sesuai dengan tujuan awal penelitian, sehingga media pembelajaran *e-comic* berbasis *augmented reality* yang dikembangkan layak digunakan.

Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang sudah ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan *e-comic* berbasis *augmented reality* pada materi bangun ruang sisi datar diperoleh hasil 82,48% dengan kriteria valid.
2. Tingkat kepraktisan *e-comic* berbasis *augmented reality* pada materi bangun ruang sisi datar diperoleh hasil 94,53% dengan kriteria sangat praktis.
3. Tingkat keefektifan *e-comic* berbasis *augmented reality* pada materi bangun ruang sisi datar diperoleh hasil 76,67% dengan kriteria efektif.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran-saran yang dapat peneliti kemukakan sebagai berikut:

1. Guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam menyampaikan materi agar mudah dipahami siswa.
2. Jika menggunakan model pembelajaran maka guru perlu memahami model pembelajaran yang akan dikombinasikan dengan media.