

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan peneliti sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku saku bangun ruang sisi datar berbasis *Augmented Reality* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Pontianak yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada empat tahap saja, yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi) tergolong layak digunakan.

Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran awal proses pembelajaran dalam materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMP Negeri 19 Pontianak masih menggunakan media yang belum bersifat interaktif. Selain itu, proses pembelajaran dapat dikatakan masih belum optimal dikarenakan waktu, kondisi pembelajaran. Kemudian hasil analisis dari hasil pengerjaan soal oleh 3 orang siswa terkait materi bilangan dapat disimpulkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun ruang sisi datar masih kurang hal ini dilihat dari kurangnya pemahaman siswa dalam penggunaan rumus pada soal nomor 2 materi limas.
2. Tingkat kevalidan buku saku dan aplikasi BanG AR dengan rata-rata presentase 90% yang tergolong dalam kriteria sangat valid.
3. Tingkat kepraktisan buku saku dan aplikasi BanG AR dengan rerata respon guru sebesar 4,83 yang tergolong sangat praktis dan rerata respon siswa sebesar 4,27 yang juga tergolong sangat praktis.
4. Tingkat keefektifan dengan rata-rata presentase sebesar 78,57% yang termasuk kriteria efektif.

## B. Saran

Adapun saran berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat menjadi pandangan bagi pembaca selanjutnya adalah sebagai berikut.

### 1. Bagi guru

Menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis teknologi *Augmented Reality* ini dapat mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang banyak dan padat, sehingga memungkinkan siswa dapat melakukan pembelajaran mandiri yang terarah diluar kelas.

### 2. Bagi Siswa

Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran buku saku berbasis teknologi *Augmented Reality* untuk mempelajari dan mengaksesnya secara mandiri.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengoptimalkan waktu pembelajaran baik dalam proses pembelajaran *Daring* maupun *Luring*. Dengan adanya media ini siswa lebih mudah menyerap materi yang diajarkan.

### 4. Bagi Peneliti

Peneliti lain dapat melakukan penyusunan media pembelajaran teknologi *Augmented Reality* dengan menggunakan materi-materi yang lain untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik.