

## **BAB V**

### **HASIL DAN KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Kualitas dari media pembelajaran matematika berbasis Augmented Reality pada materi bangun ruang kelas VIII SMPN 1 Enam Lingsung dinilai dari dua kriteria kelayakan yaitu valid dan praktis. Kriteria kevalidan Media Augmented Reality dilihat dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli materi dan ahli desain. Untuk tingkat kevalidan dari segi materi diperoleh hasil 88% (valid) dan tingkat kevalidan dari aspek desain diperoleh hasil 80% (valid). Kriteria kepraktisan media Augmented Reality dilihat dari hasil angket praktikalitas Augmented Reality oleh guru dan angket praktikalitas Augmented Reality oleh peserta didik. Tingkat kepraktisan oleh guru diperoleh hasil 93,3 % (sangat praktis) dan tingkat kepraktisan oleh peserta didik adalah 90,9% (sangat praktis).

#### **B. Saran**

1. Media pembelajaran berbasis Augmented Reality pada materi bangun ruang ini perlu diujicobakan pada skala besar untuk lebih mengetahui manfaat dan kelemahan dari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Sebaiknya, peneliti berikutnya lebih bagus lagi dan markernya di perbanyak untuk menambah wawasan siswa dalam melihat macam -macam bangun ruang. Selain itu, juga menambahkan materi bangun ruang sisilengkung
3. Pada penelitian ini, peneliti hanya menguji kevalidan dan kepraktisan dari media Augmented Reality, diharapkan untuk peneliti selanjutnya meneliti efektivitas dari media Augmented Reality

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryadillah, & Fifit Fitriansyah. (2017). *TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN: Teori dan Praktik*. percetakan Herya Media.
- Anggoro, B. S. (2015). Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solvin untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 121–130.
- Budiartawan. (2022). *Apaitu Augmented Reality?UPT TIK Undiksha*. Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP*. Jakarta: Depdiknas.
- Diana P, Marethi I, Pamungkas.A.S. (2020) .Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau Dari Kategori Kecemasan Matematik. *SJME (Supremum Journal Of Mathematics Education)* 4, No. 1: 24–32
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hamid, M.A., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Sumatra Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Heris Hendriana, dkk. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills Matematika Siswa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ilmawan Mustaqim, Nanang Kurniawan. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, . 1, No. 1,
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Lifa Farida Panduwinata, Ruri Nurul Aeni Wulandari, & Mokhammad Nurrudin Zanky. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 15–28.
- Listiana, A. D., & Sutriyono. (2018). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Himpunan Bagi Siswa Kelas VII SMP Semester I Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 60–65.
- Lestari, Karunia Eka (15). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama,.

- Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81–89.
- Mu'adz, Muhammad. 2016. Pengembangan Media Matematika Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang Sederhana Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash Di Kelas IV Sekolah Dasar. Purwokerto: UMP
- Mongilala, M. M., Tulenan, V. and Sugiarto, B. A. (2019). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Satwa Sulawesi Utara Menggunakan Augmented Reality. 14(4), pp. 465–474.
- Nincarean, D., Ali, M. B., Halim, N. D. A., & Rahman, M. H. A. (2013). Mobile Augmented Reality : thepotential for education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 657–664. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.385>
- Putri, P. M. (2012). Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Turunan Melalui Pembelajaran Teknik Probing. *Jurnal:pendidikan matematika*, 1(1), hlm.3–6.
- Priatna, Nanang. 2019. Pembelajaran Matematika. Bandung: Remaja Rosdakarya
- R. Azuma.1997.“A Survey of Augmented Reality,” *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*vol. 6, no. 4,pp. 355-385
- Ramadanti, F., Mutaqin, A., & Hendrayana, A. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2733–2745.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. IAIN Antasari Press, 1–3.
- Saputra, H. N., Salim, S., Idhayani, N., & Prasetyo, T. K. (2020). Augmented Reality-Based Learning Media Development. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 176–184.
- Saputro, R.E., & Saputra, D.I.S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*. 6(2).
- Setiawan, B., Pramulia, P., Kusmaharti, D., Juniarto, T., & Wardani, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Manggali*, 1(1), 46.
- Sugiyono (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

- Suharso, A. (2011). Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality. *Majalah Ilmiah SOLUSI*, 11(24).
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470.
- Sungkur, R. K., Panchoo, A., and Bhoyroo, N. K. 2016. Augmented Reality, the future of contextual mobile learning. University of Mauritius, Réduit, Mauritius.
- Syariful Fahmi, Dewi Astrida Noviani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. Model penelitian pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tiyasari, S., & Sulisworo, D. (2021). Pengembangan Kartu Bermain AR Berbasis Teknologi Augmented Reality sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika. *Vygotsky*, 3(2), 123.
- Tiyani, Lisa. 2013. Memahami bangun ruang. Jakarta: Media Pusindo, Anggota IKAPI
- Valent, D.M., Pangestika, R.R., Supriyono. (2022). Peningkatan keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media Power Point Interaktif. *Jurnal on Teacher Education*. 4(2)
- Vallino, James R. (April 1998). *Interactive Augmented Reality*. Rochester, New York: University of Rochester. hlm. 6–8
- Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69
- Winarni S., Hanim M., Kumalasari A., Marlina, Rohati. (2023) Pengembangan Buku Saku Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Vol 12, No.4, 2023, 3561-3573.
- Waliyansyah, R. R., Dewanto, F. M., & Ridwan, I. N. (2021). Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan (Pewandakan) dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1). <https://doi.org/10.29103/techsi.v13i1.2333>.
- Wardani, K. N. Y. (2021). Penerapan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Tumbuhan Bunga Langka di Lindungi. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(4).