



UIN IMAM BONJOL  
PADANG

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk berupa aplikasi media pembelajaran Matematika berbasis *augmented reality* menggunakan *unity 3D* pada materi bangun ruang sisi datar. Media pembelajaran Matematika berbasis *augmented reality* menggunakan *unity 3D* yang dikembangkan telah memenuhi kualitas produk yaitu valid menurut validator, praktis menurut pendidik dan peserta didik, dan efektif menurut peserta didik. Hasil validitas yang diperoleh media pembelajaran Matematika adalah 82,4 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji praktikalitas diperoleh nilai 87,1 dengan kategori sangat praktis dan layak digunakan. Berdasarkan uji efektifitas diperoleh nilai 78,5 dengan kategori efektif.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa saran baik untuk pendidik, peserta didik, dan pengembang berikutnya.

##### 1. Bagi Pendidik

Pendidik sebaiknya dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan tidak monoton. Keterbatasan alat praktik bukan penghalang untuk memberikan

pemahaman kepada peserta didik, sehingga pemanfaatan *augmented reality* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

## 2. Bagi Peserta Didik

Penerapan teknologi kini banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk memudahkan pekerjaan. Pelajari dan gunakanlah teknologi yang ada secara bijak agar dapat bermanfaat dan menambah wawasan agar menjadi peserta didik yang kreatif di sekolah.

## 3. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti berikutnya diharapkan mengembangkan media yang berbeda berdasarkan keterbatasan yang telah dijelaskan.

