

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan secara keseluruhan dari produk *Mametri* berbasis *Augmented Reality* untuk mengenalkan bangun ruang bagi peserta didik hambatan intelektual maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Prosedur pengembangan media *Mametri* menggunakan metode *Research and Development (R&D)* pada tahap *Research* peneliti menggunakan model Sugiyono dengan menemukan potensi dan masalah yang ada melalui tahap observasi dan wawancara. Dilanjutkan dengan *Development* peneliti melakukan tahap ADDIE yaitu analisis, desain, *develop*, implementasi, dan evaluasi sampai menghasilkan produk akhir media *Mametri* berbasis *Augmented Reality*, di dalamnya memuat materi bangun ruang 3D yaitu kubus dan balok beserta dengan kuis yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik hambatan intelektual.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kinerja, merumuskan tujuan, dan melakukan identifikasi karakteristik pada peserta didik. Kemudian pada tahap desain, peneliti membuat *prototype* media *Mametri*. Dilanjutkan dengan tahap *develop* yaitu menghasilkan produk dan memperbaiki produk yang sudah dinilai oleh para ahli. Selanjutnya yaitu tahap implementasi, peneliti melakukan uji kelayakan media dengan peserta didik. Diakhiri dengan evaluasi yaitu menghitung nilai yang diberikan oleh para ahli dan peserta didik untuk media *Mametri*.

Media *Mametri* berbasis *Augmented Reality* tersebut menunjukkan validasi ahli media dengan nilai 88% dan dapat dikategorikan sangat baik. Media *Mametri* berbasis *Augmented Reality* menunjukkan validasi ahli materi dengan nilai 100% dan dapat dikategorikan sangat baik. Media *Mametri* berbasis *Augmented Reality* tersebut menunjukkan validasi ahli hambatan intelektual dengan nilai 100% dan dapat dikategorikan sangat baik. *One to one evaluation* yang diperoleh dari

masing-masing peserta didik mendapat nilai rata-rata 94% dan dapat dikategorikan menjadi sangat baik. Sehingga media *mametri* dapat dikatakan sangat layak untuk mengenalkan bangun ruang kepada peserta didik hambatan intelektual di kelas VII.

## B. Implikasi

Hasil penelitian dan pengembangan media *Mametri* berbasis *Augmented Reality* untuk mengenalkan bangun ruang bagi peserta didik dengan hambatan intelektual merupakan pemberian yang bermanfaat dan berperan penting dalam pembelajaran matematika bangun ruang bagi peserta didik. Adapun implikasi dari penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran *Mametri* meningkatkan semangat dan motivasi belajar pada peserta didik hambatan intelektual kelas VII.
2. Media pembelajaran *Mametri* mempermudah akses dimanapun dan kapanpun peserta didik kelas VII ingin belajar bangun ruang kubus dan balok.
3. Apabila terdapat peserta didik hambatan intelektual yang sama seperti responden dalam penelitian ini, baik guru, orang tua, atau pihak lain dapat mempergunakan media *Mametri* berbasis *Augmented Reality*.

## C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah diuraikan diatas, saran dari penelitian dan pengembangan ini antara lain :

4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan untuk melanjutkan penelitian ini sampai tahap uji lapangan agar terlihat efektivitas dari media *Mametri* dan melihat peningkatan belajar peserta didik ketika menggunakan media *Mametri*. Serta peneliti selanjutnya untuk mengembangkan lagi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan macam-macam bentuk bangun ruang lainnya yang lebih bervariasi.

5. Bagi guru

Guru dapat menggunakan media *Mametri* berbasis *Augmented Reality* sebagai media yang digunakan dikelas ketika belajar bangun ruang.

