

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan bahan ajar pada materi rasio dengan konteks makanan khas Palembang menggunakan teknologi *Augmented Reality* dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Bahan ajar pada materi rasio dengan konteks makanan khas Palembang menggunakan teknologi *Augmented Reality* memiliki kriteria sangat valid dengan nilai rata-rata 91,39. Kevalidan bahan ajar berdasarkan hasil validasi dengan para ahli (validator) pada tahap *expert review* dengan hasil bahwa aplikasi *Augmented Reality* sudah berfungsi dengan baik dan dapat digunakan tanpa adanya *hang crash*, teknologi *Augmented Reality* pada LKPD dapat digunakan sebagai bahan ajar, kesesuaian LKPD dengan materi, tujuan pembelajaran dan juga tingkat pengetahuan peserta didik. Bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
2. Bahan ajar pada materi rasio dengan konteks makanan khas Palembang menggunakan teknologi *Augmented Reality* memiliki kriteria sangat praktis. Kepraktisan dari bahan ajar ini berdasarkan dari hasil angket kepraktisan peserta didik pada tahap *one-to-one, small group, dan field test*. Pada tahap *one-to-one* dinyatakan praktis dengan nilai rata-rata 92,05 dengan komentar peserta didik bahwa tampilan LKPD menarik dari segi pewarnaan dan tampilan juga dapat digunakan dengan mudah . Pada tahap *small group* dengan nilai rata-rata 94,95 kepraktisan dilihat komentar

peserta didik bahwa aplikasi *Augmented Reality* berfungsi dengan baik, tampilan LKPD menarik dan mudah dipahami. Pada tahap *field test* LKPD dinyatakan praktis dengan nilai rata-rata 92,96 dilihat dari komentar peserta didik bahwa LKPD dan aplikasi *Augmented Reality* dapat dipahami dan mudah digunakan, dan juga membantu dalam memahami materi rasio. Rata-rata skor kepraktisan secara keseluruhan adalah 93,32.

3. Bahan ajar pada materi rasio dengan konteks makanan khas Palembang menggunakan teknologi *Augmented Reality* memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik dengan persentase ketuntasan 84%. Sesuai dengan tujuan pembelajaran, peserta didik sudah mampu menemukan konsep rasio, menentukan rasio satuan, dan menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan rasio dua besaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran bagi guru, peserta didik, dan peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Guru diharapkan dapat dapat mengembangkan bahan ajar dengan teknologi *Augmented Reality* untuk materi matematika lainnya yang kreatif dan inovatif sehingga menarik minat peserta didik.
2. Peserta didik dapat menggunakan bahan ajar pada materi rasio dengan konteks makanan khas Palembang menggunakan teknologi *Augmented Reality* ini sebagai bahan ajar, dan menambah pengetahuan baru.
3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan bahan ajar dengan teknologi *Augmented Reality* pada materi lain. *Augmented Reality* tidak hanya dapat diinstal di *android* tapi juga di *IOS*.