

BAB V **PENUTUP**

A. Kesimpulan

Berdasarkan data uji coba media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* pada materi bangun ruang di kelas V SDN 55 Air Pacah Padang diperoleh bahwa:

1. Kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* yang telah dikembangkan dari validasi materi dinyatakan sangat valid dengan persentase 92,5%, validasi media dinyatakan sangat valid dengan persentase 90% dan dari validasi bahasa dinyatakan sangat valid dengan persentase 100%. Serta diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* dengan rata-rata hasil validasi ketiga validator adalah 94,1% dengan kriteria sangat valid.
2. Praktikalitas media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* oleh guru dan siswa dinyatakan sebagai kategori sangat praktis dengan persentase 95%.
3. Efektivitas media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* yang telah dikembangkan dapat dilihat dari soal *pre-test* dan *post-test* yang telah diberikan kepada siswa mengalami peningkatan yang signifikan yang dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai *pre-test* yaitu 38,8 dan *post-test* dengan rata-rata 76,25. Adapun hasil uji N-Gain yaitu 0,61 yang artinya cukup efektif.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas V SD berdasarkan hasil validasi, praktikalitas, dan efektivitas yang telah dilakukan, media pembelajaran matematika berbasis augmented reality yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain, untuk dapat mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* pada materi lainnya.
3. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui media pembelajaran matematika berbasis *augmented reality* pada materi lainnya untuk siswa sekolah dasar.



DAFTAR RUJUKAN

- Agraini, L. M., Yolanda, F., & Muhammad, Ii. (2023). *Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika*.
- Amrina, Z., Sari, S. G., Alfino, J., & Mahdiansyah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 380–391. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V7i1.1932>
- Angraini, Li. M., Yolanda, F., & Muhammad, I. (2023). *Augmented Reality Dalam Pembelajaran Matematika*.
- Anwar, Z. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 5, 24–32.
- Arinda, E. Y., Nurrafizah, Alfian, A., & Hadi, F. R. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 12(12), 2025. <https://doi.org/10.9644/Sindoro.V3i9.252>
- Chairudin, M., Yustianingsih, T., Aidah, Z., & Sofian Hadi, M. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang Smp/Mts. *Communnity Development Journal*, 4(Juni), 1312–1318. <https://id.edu.assemblrworld.com/>
- Fadilah Aisyah, Nurzakayah Kiki Rizki, Kanya Nasywa Atha, Hidayat Sulis Putri, & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Harianja, M. R., Yusup, M., & Siahaan, S. M. (2024). Uji N-Gain Pada Efektivitas Penggunaan Game Dengan Strategi SGQ Untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi Dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, Dan Sains*, 13, 304–310. <https://doi.org/10.19109/Intelektualita.V13i2.25168>
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., Harahap Khairani Tuti, Tahrim Tasdin, Anwari Mufit Ahmad, Rahmat Azwar, Masdiana, & Indra Made. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Intan, D. N., Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2022). Strategi Guru Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3302–3313. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V6i3.2287>
- Irsalina, A., & Kusuma, D. (2018). Analisis Kepraktisan Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd) Berorientasi Blended Learning Pada Materi Asam Basa Practicality Analysis Of Developing The Student Worksheet Oriented Blended

- Learning In Acid Base Material. *Jkpk (Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia, 3(3)*, 171–182.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 9(1)*, 27–34.
- Maysaroh, F., Lhana, M. D., & Nurainiy. (2025). Media Pembelajaran Digital (Jenis-Jenis Media Pembelajaran Berbasis Teknologi)”. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1–12.
- Munisah, E. (2020). *Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. 18*.
- Mutiara, Karlina, N., Rahmah, L., Lusiana, Nurnabila, Ramadhan, S., & Nurdiniawati. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Inovasi Pengolahan Pangan Berbasis Gula Jawa Di Desa Jatirejo, Kaligesing, Purworejo. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2)*, 144–147. <https://doi.org/10.52266/Taroa.V2i2.1120>
- Nabila, K. S., Sielvyana, & Rustini, T. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Di SD Kelas 4. *Journal Of Social Science Research, 4*, 3953–3960.
- Novia, A., Vivi, F., & Elsa, S. (2024). Validitas Modul Pembelajaran Biologi Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas XI. IPA MAN 1 Solok Selatan Novia. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi, 3(1)*, 139–143.
- Nurillahwaty, E. (2022). Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 3(1)*, 123–133.
- Nuryati, & Darsinah. (2021). *Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Matematikadi Sekolah Dasar. 3*, 153–162.
- Putri, S., & Prasetyo, S. (2024). Filsafat Matematika Sebagai Pembentukan Karakteristik Melalui Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Nizhamiyah, 14*, 110–118.
- Rahayu, S. T., Saputra, D. S., & Susilo, S. V. (2019). Pentingnya Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 448–453.
- Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah. (2024). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar. *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana, 26(1)*, 20–28. <https://doi.org/10.37303/Likhitaprajna.V26i1.279>
- Setya, Yudika Y., Titik, I., & Faizin. (2023). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Malang.

- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang MELATI. *Jurnal Prodimpi daara tul'ulum*, 4, 162–175.
- Simamora, E. W., & Siregar, N. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V SD. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(2), 298–308. <https://doi.org/10.35457/Konstruk.V16i2.3588>
- Sistryarini, D. I., & Nurtjahyani, S. D. (2017). Analisis Validitas Terhadap Pengembangan Handout Berbasis Masalah Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP / MTS Analysis Of The Validity Of The Development Of Problem Based Handout On Environmental Content Chapters Class VII SMP / MTS. *Proceeding Biology Education Conference*, 14(1), 581–584.
- St Nurul Mutmainna, Nurjannah, & Islamiah Nurul. (2024). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 1–6. <https://ejournal.faaaslibsmidia.com/index.php/interaksi>
- Susanti, Y. (2020). Penggunaan Strategi Murder Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 180–191. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Syaifudin. (2020). Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara*, 3(2), 106–118.
- Tri, D., & Yanto, P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.V19vi1.409>
- Tumaloto, E. H., Ilham, A., Bernanda Rizky, O., & Datau, S. (2024). Edukasi Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Augmented Reality. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 3(2), 128–134. <https://doi.org/10.37905/ljpmt.V3i2.26862>
- Wahab, A., Junaedi, & Muh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045.
- Wayan Astini, N., & Kadek Rini Purwati, N. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9, 1–8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742749>
- Wulandari, M., Salsabila, N. H., & Ah Ramadhani, A. ' (2025). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 3(1), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>

- Yanti, W. T., & Fauzan, A. (2021). Desain Pembelajaran Berbasis Mathematical Cognition Topik Mengenal Bilangan Untuk Siswa Lamban Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6367–6377. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1728>
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3, 210–217. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>

