

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan dipaparkan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian ini. Adapun pemaparan yang disajikan dalam 2 bagian yaitu: (1) simpulan dan (2) rerkomendasi.

5.1 Simpulan

Setelah keseluruhan tahap penelitian dilalui dan mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan di bab 1, kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Multimedia interaktif *augmented reality* dirancang dan dibangun melalui tahapan sebagai berikut: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap Implementasi, dan tahap penilaian.
2. Multimedia interaktif *augmented reality* layak digunakan dalam proses belajar geometri. Keputusan tersebut berdasarkan pada hasil validasi ahli yang menyatakan multimedia ini layak untuk digunakan dan didukung dari hasil nilai responden Aspek Perangkat Lunak sebesar 78.60%, Aspek Pembelajaran sebesar 82.81%, dan Aspek Komunikasi Visual sebesar 83.61%.
3. Multimedia interaktif *augmented reality* mendapat respon yang baik dari siswa. Berdasarkan hasil perhitungan data lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *augmented reality*. didasarkan dari angket respon siswa dengan jumlah responden sebanyak 37 orang diperoleh hasil rata-rata keseluruhan sebesar 81.51%.
- 4.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya diantaranya adalah :

1. Dalam hal tampilan, resolusi, kontras, dan saturasi perlu ditingkatkan. untuk resolusi agar di buat lebih responsif lagi.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian yang lebih mendalam untuk mata pelajaran Matematika, karena pada penelitian ini bab yang dibahas hanya pada bagian bangun ruang sisi datar.
3. Multimedia dibuat agar lebih praktis lagi. Dalam hal ini satu market dapat dibuat untuk menampung beberapa materi sekaligus.
4. Tampilan pada halaman AR_Mode agar lebih diatur sedemikian rupa agar lebih menarik, dan dapat menampilkan objek dari segala sudut pandang.
5. pada materi luas permukaan dan volumenya agar di buat variasi yang lain, pada luas permukaan agar membuat pengguna mengetahui bentuk dari jaring-jaring yang lain, dan pada volume agar dibuat animasi yang dapat membuat pengguna lebih tertarik dan dapat lebih mengerti.
6. Pada tahap uji coba peneliti sebaiknya melakukan uji coba lebih banyak lagi, sehingga didapat hasil yang lebih maksimal