

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini berupa buku saku matematika berbasis *augmented reality* menggunakan *project based learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis peserta didik SMP. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan buku saku matematika berbasis *augmented reality* menggunakan *project based learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis pada siswa SMP/MTs menggunakan tahapan berdasarkan model pengembangan ADDIE. Proses pembuatan buku saku ini menggunakan *augmented reality* dimana penerapan dalam kegiatan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran yaitu *project based learning*. Keseluruhan isi dari buku saku matematika ini memuat *augmented reality* dan juga terdapat tugas proyek dengan tahapan Mempersiapkan pertanyaan, Menyusun rencana proyek, Membuat jadwal, Monitoring pembuatan proyek, Memberikan penialain proyek, Evaluasi. Soal pada buku saku matematika berbasis *augmented reality* menggunakan *project based learning* menggunakan soal yang memiliki penyelesaian sesuai dengan indikator literasi matematis. Pada pembuatan Buku saku matematika ini menggunakan aplikasi *canva*, *microsoft word* dengan luaran berupa buku cetak.
2. Kualitas dari buku saku matematika berbasis *augmented reality* menggunakan *project based learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis pada siswa SMP/MTs dinilai dari tiga kriteria kelayakan yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kriteria kevalidan dilihat dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli

materi dan ahli desain. Tingkat kevalidan dari segi ahli materi diperoleh hasil yaitu 83% dengan kriteria sangat valid dan tingkat kevalidan dari segi desain oleh ahli desain diperoleh hasil yaitu 88,23% dengan kriteria sangat valid. Kriteria kepraktisan buku saku matematika dilihat dari hasil angket praktikalitas oleh guru dan angket praktikalitas oleh peserta didik pada uji coba kelompok kecil. Hasil angket praktikalitas oleh guru yaitu 93,33% dengan kriteria sangat praktis dan hasil angket praktikalitas oleh peserta didik yaitu 82,39% dengan kriteria sangat praktis. Kriteria keefektifan buku saku matematika dilihat dari hasil angket respon peserta didik dan tes hasil belajar. Hasil angket respon peserta didik yaitu 86% dengan kriteria sangat efektif dan berdasarkan hasil tes literasi matematis peserta didik sebelum menggunakan buku saku matematika berbasis *augmented reality (pre-test)* yaitu 22,58% dengan sesudah menggunakan buku saku matematika berbasis *augmented reality (post-test)* yaitu 81,22, berdasarkan hasil yang diperoleh dapat diketahui bahwa kemampuan literasi matematis peserta didik meningkat.

5.2 Implikasi

1. Hasil dari penelitian pengembangan buku saku matematika berbasis *augmented reality* menggunakan *project based learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa SMP Negeri 14 Kota Jambi dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran dan menjadi bahan ajar mandiri bagi peserta didik yang akan membuat suasana belajar menjadi bersemangat karena menjadi suatu inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sehingga membuat peserta didik lebih tertarik dan mudah dalam pemahaman materi bangun ruang sisi lengkung.

5.3 Saran

1. Buku saku matematika berbasis augmented reality menggunakan project based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa SMP/MTs dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai salah satu bahan ajar yang inovatif dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan menjadi pilihan bahan ajar mandiri untuk digunakan peserta didik kelas IX SMP/MTs.
2. Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar mampu merancang dan mengembangkan bahan ajar berupa buku saku matematika menggunakan aplikasi-aplikasi pendukung seperti *canva*, *assemblr edu*, dan lainnya sehingga dapat membuat pembelajaran matematika lebih bersemangat dan menarik.