

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah:

1. Media interaktif berbasis *Augmented Reality* pada materi perakitan komputer telah dikembangkan. Pengembangan dilakukan dengan tahap pertama yaitu analisis kebutuhan, kemudian dilakukan desain produk dengan menggunakan aplikasi unity 2017.4.10f1 (64-bit), membuat konsep materi perakitan komputer menggunakan *Microsoft office word* yang kemudian di masukkan ke aplikasi yang berbasis *Augmented Reality*. Selanjutnya menggabungkan desain produk materi, gambar, audio, video menggunakan aplikasi unity 2017.4.10f1 (64-bit) dengan bantuan vuforia untuk membuat marker yang akan di deteksi untuk media *Augmented Reality* sehingga media interaktif berbasis *Augmented Reality* dapat dibuat dan dikembangkan *offline* dan menghasilkan file *Android Application Package* (.apk).
2. Penilaian media interaktif berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar secara keseluruhan menurut validator ahli media, validator materi sangat layak untuk digunakan dengan persentase penilaian masing-masing sebagai berikut: 1) menurut kedua ahli validator ahli media rata-rata persentase 90,83% dengan kriteria sangat layak.

- 2) menurut kedua validator ahli materi 90,27% dengan kriteria sangat layak. Sehingga dari hasil tersebut media berbasis *Augmented Reality* sangat layak untuk digunakan peserta didik.
3. Dalam uji coba media pembelajaran terhadap siswa kelas X TKJ SMK PAB 1 Helvetia adalah sangat efektif untuk digunakan. Dilihat dari hasil post-test pada uji coba mendapatkan nilai 94,66 dan 22 siswa mencapai ≥ 75 , hasil uji coba N-Gain dengan hasil sebesar 73% kategori tinggi dan 27% kategori sedang. Rata-rata hasil N-Gain adalah 0,84 dengan kategori tinggi dan produk tersebut dikatakan efektif untuk digunakan.

5.2 Implikasi

Berikut ini implikasi yang didapat dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X di SMK PAB 1 Helvetia:

1. Media pembelajaran merupakan faktor utama untuk meningkatkan proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa jauh lebih baik setelah menggunakan media interaktif berbasis *Augmented Reality* yang telah dikembangkan peneliti.
2. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan peserta didik untuk membenahi diri sehubungan dengan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang telah diterapkan dan prestasi peserta didik yang telah dicapai dengan media interaktif berbasis *Augmented Reality* sangat mendorong dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi perakitan komputer.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Media interaktif berbasis *Augmented Reality* dengan pendekatan saintifik berbantuan aplikasi unity dan vuforia ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi media pembelajaran dalam pembelajaran perakitan komputer.
2. Diharapkan dapat melahirkan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat aktif dan antusias dalam mempelajari pelajaran perakitan komputer.
3. Media interaktif berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran perakitan komputer, perlu diadakan pengembangan media *Augmented Reality* pada materi lainnya serta dapat mempublikasikannya secara luas dan secara online sehingga referensi materi pembelajaran perakitan komputer bisa dicakup lebih efektif dan efisien juga bisa digunakan oleh banyak pendidik maupun peserta didik.
4. Media interaktif berbasis *Augmented Reality* dengan pendekatan saintifik masih perlu dimaksimalkan lagi yang mungkin bisa menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya mengembangkan media *Augmented Reality* dengan materi lain diantaranya: memperhatikan pilihan kata, desain, format, tulisan, serta video dan gambar yang sesuai dengan materi tersebut yang lebih baik dan lengkap.