

BAB V

PENUTUP

5.1. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan mengenai media pembelajaran TIK Berbasis Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Sistem Operasi Komputer Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tigabinanga:

1. Media pembelajaran *Augmented Reality* pada pokok bahasan sistem operasi komputer menggunakan model pengembangan perangkat lunak waterfall. Model waterfall memiliki empat tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Media pembelajaran ini kemudian dilanjutkan dengan pengujian/validasi oleh ahli materi dan ahli media. Saran komentar perbaikan yang diberikan oleh para ahli, kemudian media pembelajaran diperbaiki. Tahap terakhir dilakukan uji respon pengguna kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Tigabinanga dan media layak digunakan untuk sebagai media pembelajaran.
2. Hasil kelayakan pengembangan media pembelajaran Augmented Reality dapat dilihat berdasarkan perolehan penilaian secara keseluruhan oleh ahli materi mendapatkan nilai secara perolehan keseluruhan yaitu sebesar 4,54 dan dapat dinyatakan "Sangat Layak" pada ahli media dengan hasil perolehan penilaian secara keseluruhan mendapat nilai sebesar 3,82 dan dapat dinyatakan "Layak" dan

perolehan penilaian secara keseluruhan oleh pengguna atau siswa diperoleh sebesar 4,71 dan dapat dikategorikan “Sangat Tinggi”

3. Efektivitas Penggunaan media pembelajaran TIK Berbasis Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Sistem Operasi Komputer Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tigabinanga terbukti mampu meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Terbukti dengan hasil evaluasi pada pokok bahasan sistem operasi mengalami peningkatan dari 65.46 menjadi 94.84.

5.2. SARAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka beberapa saran diajukan untuk guru, mahasiswa dan peneliti sendiri guna untuk perbaikan dan penelitian lebih lanjut, antara lain:

1. Sebaiknya proses belajar mengajar disekolah harus didukung dengan menggunakan media pembelajaran, agar siswa cenderung lebih aktif, mandiri, tidak cepat bosan, materi pelajaran juga dapat dengan mudah diterima oleh siswa.
2. Guru harus membangkitkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran untuk siswa dan lebih memanfaatkan media pembelajaran, video edukatif, atau media pembelajaran *e-learning*.
3. Peneliti berikutnya diharapkan dapat menindak lanjuti untuk pengujian efektivitas penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* Sistem Operasi Komputer di SMA yang berbeda dan dapat terus mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* berdasarkan keterbatasan yang telah dijelaskan.