

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran computer dan jaringan dasar pada SMK Negeri 9 Medan:

1. Media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar menggunakan model pengembangan perangkat lunak waterfall. Model waterfall memiliki empat tahapan yaitu tahap analisis, desain, pengkodean, dan pengujian. Pada media pembelajaran ini kemudian dilanjutkan dengan pengujian/validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan saran komentar perbaikan yang diberikan oleh para ahli, kemudian media pembelajaran diperbaiki. Pada tahap terakhir dilakukan uji respon pengguna kepada siswa kelas X SMK Negeri 9 Medan dan media layak digunakan untuk sebagai media pembelajaran.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Augmented Reality* dapat dilihat dari penilaian ahli materi berdasarkan aspek desain pembelajaran, materi, dan manfaat termasuk dalam kategori “Layak”. Sedangkan untuk hasil penilaian ahli media berdasarkan aspek desain media, software, dan manfaat memperoleh kategori “Sangat Layak”. Respon penilaian pengguna/siswa terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* computer dan jaringan dasar dilihat dari aspek desain pembelajaran, aspek tampilan media, aspek software, aspek materi, dan aspek manfaat dan “Sangat Layak” digunakan, dan dapat berfungsi dengan baik. Selain itu, aplikasi media pembelajaran dapat dijalankan di beberapa handphone Android dengan merk, tipe Android, dan spesifikasi yang berbeda-beda.
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* di SMK akan mampu meningkatkan daya Tarik belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* ataupun sebagai alat belajar kita data

belajar dengan efektif Dengan demikian, media pembelajaran *Augmented Reality* ini sangat baik digunakan sebagai media pengembangan pembelajaran pada mata pelajaran computer dan jaringan dasar di SMK Negeri 9 Medan.

B. 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 disekolah harus membangkitkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran untuk siswa dan lebih memanfaatkan media pembelajaran, baik itu video edukatif, maupun media pembelajaran *e-learning*.
3. Peneliti berikutnya diharapkan dapat menindak lanjuti untuk pengujian efektivitas penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* Komputer dan Jaringan dasar di SMK yang berbeda dan dapat terus mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* berdasarkan keterbatasan yang telah dijelaskan.