

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari data dan pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *AR Video Playback* pada mata pelajaran animasi 2D dan 3D pokok bahasan materi teknik animasi *tweening* 2D “Sangat Layak” untuk digunakan dengan nilai rata-rata kelayakan konten produk sebesar 4,57 (Sangat Layak), kelayakan konstruksi produk 4,42 (Sangat Layak) serta nilai rata-rata akseptabilitas pengguna produk sebesar 4,62 (Sangat Layak).
2. Dari pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, media “Efektif” untuk digunakan. Hasil uji efektivitas media diketahui mendapat nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,78 dalam kategori tinggi. Uji coba pre-test dari 30 siswa mendapat nilai rata-rata 64,50 dengan nilai <75 .

5.2. Implikasi

Berikut merupakan implikasi dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality Video Playback*:

1. Media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran, menggunakan media pembelajaran yang tepat dengan karakteristik materi akan membantu siswa lebih mudah memahami materi serta membantu mereka mencapai tujuan pembelajarannya. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa nilai rata-rata peserta didik jauh lebih baik sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality Playback*.

2. Hasil Penelitian bisa dijadikan masukan bagi guru dalam mengoptimalkan waktu belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

5.3. Saran

Berdasarkan pembahasan temuan penelitian ini, ada beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai saran perbaikan oleh guru, siswa, dan peneliti sendiri untuk penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Proses belajar mengajar di sekolah disarankan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar yang ada. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan kreativitasnya.
2. Guru hendaknya memperhatikan penggunaan media di dalam kelas untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa. Guru disarankan mengembangkan media untuk membantu siswa lebih memahami materi.
3. Keterbatasan yang dijelaskan diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran AR di sekolah lainnya.