

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

MediPAR adalah media pembelajaran berbasis sistem operasi Android dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Metode yang digunakan dalam pembuatan AR adalah metode *marker based tracking* yaitu untuk dapat menampilkan gambar pada materi dalam bentuk objek 3D melalui perangkat input seperti kamera pada *smartphone* yang ditujukan untuk siswa kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Tritech Informatika Medan. Berdasarkan hasil dari analisis data dan pembahasan yang telah disajikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (MediPAR) untuk siswa kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Tritech Informatika Medan berada dikategori “**Sangat Layak**” sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan skor yang diperoleh dari ahli media sebesar 4,36 (Sangat Layak), skor yang diperoleh dari ahli materi sebesar 4,34 (Sangat Layak), dan skor yang diperoleh dari pengguna sebesar 4,49 (Sangat Layak).
2. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (MediPAR) untuk siswa kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Tritech Informatika Medan berada dikategori “**Efektif**” sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan hasil dari uji normalitas gain

yang memperoleh skor 85,75 dimana jika skor uji normalitas gain  $> 76$  maka berada di kategori efektif.

## 5.2. Implikasi

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi siswa dalam memahami materi yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Semakin baik siswa dalam memahami materi yang diajarkan maka hasil belajar siswa juga akan tinggi. Untuk mata pelajaran informatika pada materi konektivitas internet terdapat nilai yang meningkat pada saat sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (MediPAR) untuk siswa kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Tritech Informatika Medan.

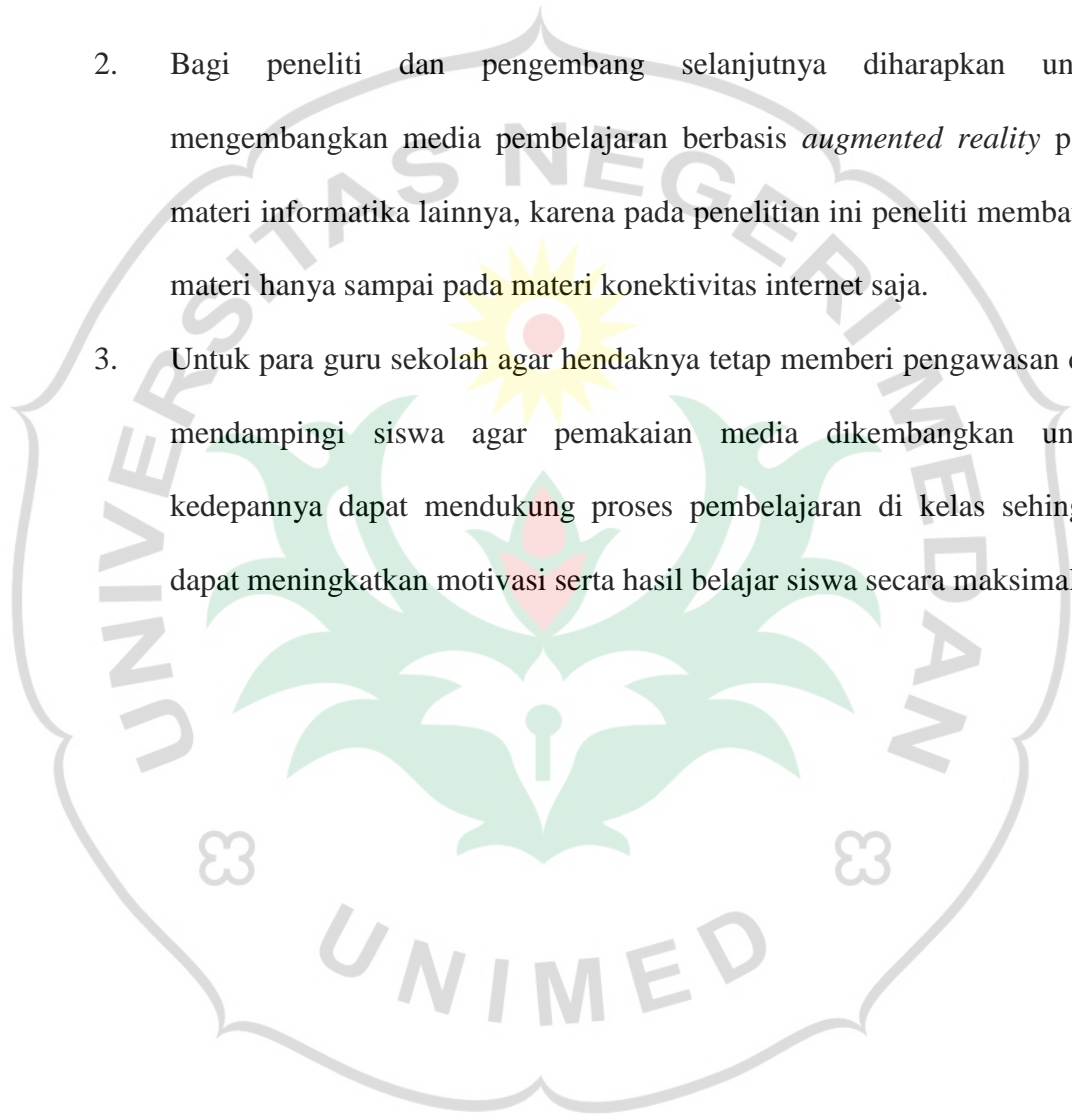
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk guru memperhatikan lagi media pembelajaran yang dipakai saat mengajar agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

## 5.3. Saran

Dilihat dari hasil penelitian maka ada beberapa saran yang perlu disampaikan yaitu:

1. Peneliti atau pengembang selanjutnya dapat menambahkan fitur pada aplikasi *augmented reality* seperti menambahkan efek suara, mengontrol objek 3D (*zoom in*, *zoom out*, *rotate* ke kanan, dan *rotate* ke kiri), atau menambahkan animasi 3D yang bergerak agar lebih menarik

2. Bagi peneliti dan pengembang selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi informatika lainnya, karena pada penelitian ini peneliti membatasi materi hanya sampai pada materi konektivitas internet saja.
3. Untuk para guru sekolah agar hendaknya tetap memberi pengawasan dan mendampingi siswa agar pemakaian media dikembangkan untuk kedepannya dapat mendukung proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara maksimal.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY