

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi dikelas X TKJ SMK Swasta Mandiri, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi dikelas X TKJ SMK swasta mandiri.
2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi memperoleh 4,45 (Sangat Layak) menurut ahli media, 4,81 (Sangat Layak) menurut ahli materi.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria akseptabilitas Tingkat Capaian Responden (TCR) yang mengindikasikan bahwa sistem yang dikembangkan adalah sangat baik.

5.2. Implikasi

Mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini didasarkan pada proses pembelajaran yang hanya menggunakan MS.Word sebagai media pembelajaran, sehingga peserta didik merasa jenuh dengan hanya mendengarkan penjelasan guru saja (metode ceramah).

Media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan memberikan solusi berupa adanya gambar 3D dan video pembelajaran untuk peserta didik mengetahui secara nyata apa yang akan dipelajari dan pemaparan imateri yang akan dipelajari. Media pembelajaran berbasis *augmented reality*

yang dikembangkan bisa diunduh di *handphone* dan bisa dioperasikan secara offline. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan ini difungsikan untuk mampu membantu peserta didik dalam mengatasi kejenuhan dan akan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi dikelas X TKJ SMK swasta mandiri. Maka adapun saran yang dapat diberikan :

1. Peneliti berharap agar Media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini bisa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan yang bersifat positif. Peneliti berharap akan media pembelajaran yang dikembangkan ini bisa menjadi referensi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih sempurna.
2. Untuk peneliti selanjutnya, diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan media ini dengan subjek yang lebih banyak agar data yang dihasilkan semakin valid.