

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Gunung Meriah, dengan melibatkan 20 orang kelas XI Multimedia, SMK Negeri 1 Gunung Meriah. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran teknik animasi 3 dimensi materi model sederhana berbasis 3 Dimensi *hardsurface*, dengan mengembangkan suatu produk yang berupa media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *android*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Augmented Reality* dibuat menggunakan aplikasi *Blender* sebagai aplikasi pembuat gambar 3 dimensi, aplikasi *Unity* sebagai aplikasi pembuat media dan *Augmented Reality*, aplikasi *Visual Studio* sebagai aplikasi pembuat kode program.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media yang layak digunakan dengan hasil nilai pengujian kelayakan sebagai berikut:
 - a. Kelayakan konten atau materi : 4,42 (Sangat Baik)
 - b. Kelayakan desain atau produk : 4,19 (Sangat Baik)
 - c. Akseptabilitas pengguna produk : 4,40 (Sangat Baik)

Dengan demikian, maka media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dan sesuai dengan kebutuhan.

3. Media pembelajaran yang dikembangkan cukup efektif digunakan untuk pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil Post-test pada uji coba mendapatkan nilai 86,75 dengan hasil rata-

rata pengujian *N-Gain* yang didapatkan adalah 0,73 yang dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan cukup efektif untuk digunakan dalam pelajaran.

5.2. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *android* memiliki implikasi dengan dimanfaatkan sebagai:

1. Menjadi salah satu media pendukung untuk mata pelajaran teknik animasi 3 Dimensi materi model sederhana berbasis 3 Dimensi *hardsurface* kelas XI Multimedia dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dengan dibuatnya media pembelajaran ini, maka dapat memudahkan guru dalam mencari bahan pelajaran dan menyampaikan materi.
3. Penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan oleh peneliti berikutnya dalam mengembangkan media *Augmented Reality*.

5.3. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan oleh peneliti berdasarkan temuan selama penelitian adalah:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya supaya media pembelajaran *Augmented Reality* dapat dikembangkan lebih lanjut dan sesuai dengan kebutuhan di masa mendatang
2. Bagi guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dan mengkombinasikan dengan media pembelajaran yang lain, sehingga materi pelajaran yang disampaikan lebih kompleks.

3. Bagi Untuk siswa kelas XI Multimedia saya sarankan memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran interaktif lainnya sebagai sumber belajar di rumah atau sekolah untuk membantu siswa lebih tahu bagaimana memahami materi pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY