

BAB V

PENUTUP

1.1. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan di SMK PAB I Helvetia, dengan melibatkan 20 orang kelas XI Multimedia, SMK PAB 1 Helvetia. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran teknik animasi 3 dimensi, 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 3D* 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:
 - b. Kelayakan konten atau materi : 4,5 (Sangat Baik)
 - c. Kelayakan desain atau produk : 4,8 (Sangat Baik)
 - d. Akseptabilitas pengguna produk : 4,7 (Sangat Baik)

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

3. Media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan untuk pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, dengan hasil rata-rata pengujian *N-Gain* yang didapatkan adalah 78,34

yang dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam pelajaran.

1.2.Implikasi

Pengembangan media pembelajaran *augmented reality* berbasis *android* memiliki implikasi dengan dimanfaatkan sebagai:

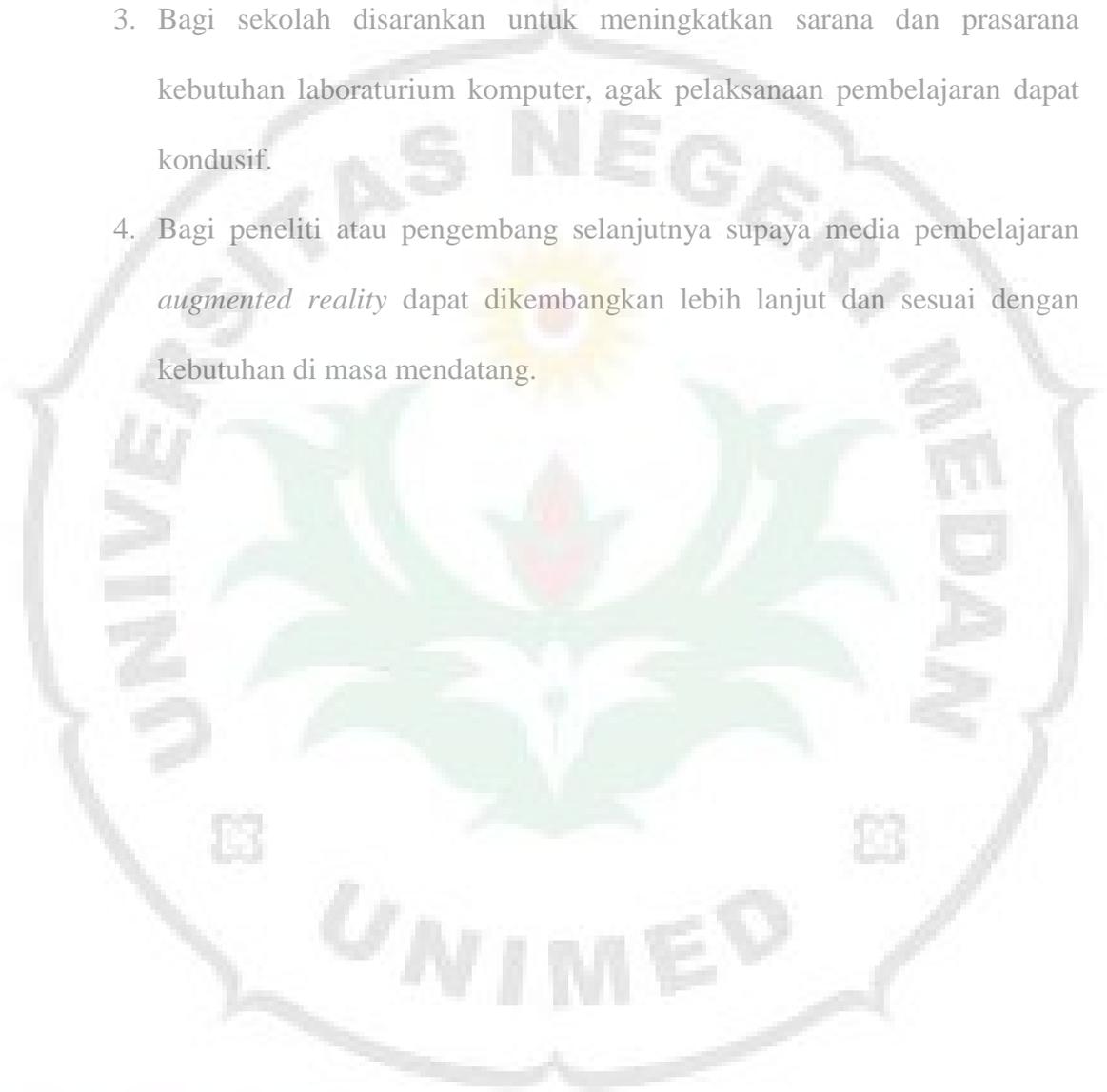
1. Media pembelajaran yang dikembangkan akan menjadi media pendukung dalam pembelajaran teknik animasi 3 dimensi kelas XI Multimedia.
2. Dengan dibuatnya media pembelajaran ini, maka dapat memudahkan guru dalam mencari bahan pelajaran dan menyampaikan materi.
3. Penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan oleh peneliti berikutnya dalam mengembangkan media *augmented reality*.

1.3.Saran

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

1. Bagi siswa disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan sebaik mungkin, baik itu di sekolah maupun di luar sekolah, sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar.
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 sekolah disarankan untuk meningkatkan sarana dan prasarana kebutuhan laboratorium komputer, agar pelaksanaan pembelajaran dapat kondusif.
4. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya supaya media pembelajaran *augmented reality* dapat dikembangkan lebih lanjut dan sesuai dengan kebutuhan di masa mendatang.



THE
Character Building
UNIVERSITY