BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dengan aplikasi Assemblr Studio, dapat diperoleh kesimpulan seperti sebagai berikut.

1. Pada penelitian R&D (*Research & Development*) atau penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* mengenai pengenalan konstruksi bangunan mushola apung untuk daerah pesisir pada materi mata kuliah Konstruksi Bangunan Gedung di program studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode pengembangan 4D dengan 4 tahapan utama yakni *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Pada tahap *define* (pendefinisian) dilakukan analisis mengenai materi bahan ajar dan kebutuhan peserta didik, selanjutnya pada tahap *design* (perancangan) dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dengan aplikasi utama yakni Trimble SketchUp dan Assemblr Studio. Kemudian, produk yang telah dirancang selanjutnya dilakukan *develop* (pengembangan) berdasarkan masukan dari para ahli untuk selanjutnya dapat memasuki tahap *disseminate* yakni penyebaran

media pembelajaran dengan media cetak berupa poster yang dapat dipindai dengan aplikasi Assemblr Studio. Media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* ini berisikan materi mengenai konstruksi bangunan mushola apung yang meliputi pengenalan bentuk arsitektural, pengenalan bentuk struktural dan pengenalan bentuk struktur secara detail. Didalamnya juga terdapat video edukasi tambahan berupa video render bangunan yang menampilkan kondisi dan situasi bangunan dan interaksinya dengan lingkungan sekitar daerah pesisir, dan juga terdapat video langkah-langkah pengerjaan bangunan dari pekerjaan paling awal hingga *finishing* di akhir.

2. Kelayakan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* ini berdasarkan perhitungan analisis hasil validasi yakni (1) validasi materi oleh ahli materi memperoleh predikat “Layak” dengan skor sebesar 4,14 dan (2) validasi media oleh ahli media memperoleh predikat “Sangat Layak” dengan skor sebesar 4,17. Oleh karena itu, dengan perolehan predikat “Layak” dan “Sangat Layak” pada pengujian validitas dalam media pembelajaran ini, maka media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* ini dinyatakan layak dan dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran oleh peserta didik.

5.2 Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian pengembangan ini adalah bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* ini dapat

digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dimungkinkan dapat meningkatkan minat belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata kuliah Konstruksi Bangunan Gedung. Media pembelajaran ini masih dapat dikembangkan lagi dengan ketrampilan yang lebih mumpuni dan pengetahuan yang lebih luas di bidang teknologi sehingga tidak menutup kemungkinan media pembelajaran ini dapat dikomersilkan.

5.3 Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan oleh seluruh lapisan mahasiswa karena hanya bermodalkan ponsel, aplikasi, dan kuota internet saja maka sudah dapat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* ini.
2. Peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan yang lebih lanjut mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* ini dengan gabungan teknologi-teknologi terkini yang lebih mutakhir dan dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi media pembelajaran jenis ini.