

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis uji-t, di mana t_{hitung} sebesar 5,5888 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 1,9977. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Binjai. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa media *Augmented Reality* dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep abstrak melalui penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik.

5.2. Implikasi

Augmented Reality memberikan peluang bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi secara langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif. Penerapan media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Selain itu, memastikan implementasi yang optimal, diperlukan pelatihan bagi guru dan tenaga pengajar dalam pembuatan media berbasis *Augmented Reality*. Pelatihan ini akan membantu meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, berikut beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Peneliti Selanjutnya

Penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan media *Augmented Reality* yang kompatibel dengan perangkat berspesifikasi rendah agar aksesibilitasnya lebih luas. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas *Augmented Reality* pada aspek non-kognitif, seperti motivasi dan keterampilan sosial siswa, guna memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai manfaat teknologi ini.

2. Guru

Guru disarankan untuk menerapkan media pembelajaran *Augmented Reality*. Media *Augmented Reality* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga berperan penting dalam mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak. Dengan visualisasi yang interaktif dan menarik, siswa menunjukkan peningkatan semangat belajar dalam proses belajar serta memberikan siswa rasa antusiasme, mendorong rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap pembelajaran.

3. Institusi Pendidikan

Sekolah perlu menyediakan fasilitas pendukung seperti perangkat keras dan lunak untuk mendukung implementasi teknologi *Augmented Reality* dalam keberlangsungan pembelajaran. Diharapkan penelitian ini akan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran di pendidikan kejuruan, khususnya dengan

memanfaatkan *Augmented Reality* untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran

4. Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam memanfaatkan media *Augmented Reality* sebagai sarana belajar mandiri, guna meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

