

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Menunjukkan pada data yang telah dikumpulkan maka ditarik kesimpulan bahwa pada mata pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 5 Medan dapat memperoleh manfaat yang besar dari penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR). Berdasarkan data penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan. Dibuktikan dengan hasil hipotesis penelitian statistik yang ditampilkan pada perhitungan uji-t (uji hipotesis). Nilai *post-test* memiliki nilai $t_{hitung} = 3,2201$ yang lebih besar dari nilai $t_{tabel} = 1,6715$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$), yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dengan demikian secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) memberikan pengaruh lebih tinggi secara signifikan daripada dengan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas XI DPIB pada mata pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 5 Medan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025.

5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan data tersebut, hasil pembelajaran lebih terpengaruh secara signifikan ketika siswa diajar menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media video

pembelajaran. Terujinya hipotesis tersebut dapat menjadi landasan bagi guru pada mata pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Dengan diterimanya hipotesis penelitian ini, maka diharapkan sekolah SMK Negeri 5 Medan perlu mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus kelas XI DPIB pada mata pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung.

5.3. Saran

Peneliti menyarankan beberapa hal berikut berdasarkan hasil, kesimpulan, dan implikasi penelitian :

1. Bagi kepala sekolah, untuk meningkatkan kemampuan siswa, kepala sekolah harus bekerja sama dengan guru, terutama dari program keahlian DPIB dalam menerapkan *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 5 Medan.
2. Salah satu cara guru untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran interaktif yang relevan dengan pembelajaran tentang Konstruksi Dan Utilitas Gedung adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang penggunaan bahan ajar *Augmented Reality*, disarankan untuk mengkaji aspek lain dari pemanfaatan *Augmented Reality*. Hal ini akan memungkinkan peneliti untuk membandingkan dan menentukan materi

yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dikaji, serta menambah wawasan baru.

