

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan ataupun *Research and Development* (R&D) ini dapat disimpulkan :

1. Pengembangan modul pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* pada mapel dasar–dasar otomotif kelas X jurusan teknik dan bisnis sepeda motor SMK Negeri 2 Medan menghasilkan output berupa media pembelajaran cetak yang bisa dioperasikan dari *smartphone* baik *android* maupun *apple* untuk memunculkan objek 3D, video pembelajaran, maupun soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pengembangan modul pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* ini dilakukan melalui 4 tahap, sebagai berikut:
 - a. Tahapan pendefinisian (*define*)
 - b. Tahapan perancangan (*design*)
 - c. Tahapan pengembangan (*develop*)
 - d. Tahapan penyebaran (*dessimate*)
2. Kevalidan modul pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* pada mapel dasar–dasar otomotif kelas X jurusan teknik dan bisnis sepeda motor SMK Negeri 2 Medan diinterpretasikan sangat valid dengan skor

yang diperoleh dari ahli media sebesar 5. Skor yang diperoleh dari ahli materi sebesar 5. Dan skor yang didapatkan dari ahli desain sebesar 4,5. Total nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh adalah 4,83.

3. Kepraktisan modul pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* pada mapel dasar–dasar otomotif kelas X jurusan teknik dan bisnis sepeda motor SMK Negeri 2 Medan diinterpretasikan sangat praktis dengan skor yang diperoleh dari *one-to-one evaluation* (uji perorangan) adalah 4,54. Skor yang diperoleh dari *small group evaluation* (uji kelompok kecil) adalah 4,61. Dan skor yang diperoleh dari *field test evaluation* (uji kelompok besar atau kelas) adalah 4,70. Total nilai rata-rata keseluruhan yang diperoleh adalah 4,61.

5.2. Implikasi

Sehubungan dengan temuan dan kesimpulan pada penelitian dan pengembangan modul pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* yang telah teruji serta dinyatakan valid dan praktis, dengan demikian implikasi dari penelitian dan pengembangan ini ialah sebagai berikut ini :

1. Modul pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* menghasilkan output berupa media pembelajaran cetak yang memberikan dampak positif baik kepada pengajar maupun siswa dengan memberikan kemudahan dalam melaksanakan proses belajar mengajar sehingga antusias siswa untuk belajar semakin meningkat.

2. Modul pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* dapat menjadi referensi kepada pengajar untuk dapat menyajikan materi pembelajaran dengan menarik serta menambahkan teknologi yang bisa membantu proses pembelajaran serta meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas. Beberapa keunggulan modul pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* ini yang dikemas dalam modul cetak adalah siswa bisa belajar secara mandiri ataupun terbimbing dimanapun dan kapanpun, dapat memunculkan objek 3D, video pembelajaran, serta soal yang dapat dikerjakan secara online dan dapat langsung melihat hasil pengerjaan soal tersebut, siswa bisa lebih memahami suatu objek atau komponen otomotif, dan meningkatkan antusias siswa dalam belajar.

5.3 Saran

Melalui kesimpulan dan implikasi diatas, peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya yang ingin menerapkan ataupun menindaklanjuti penelitian dan pengembangan modul pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* ini. Saran yang bisa peneliti bagikan adalah sebagai berikut ini :

1. Modul pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* ini membahas tentang materi dasar-dasar otomotif kelas X SMK, sehingga bagi peneliti selanjutnya disarankan dapat membuat modul pembelajaran interaktif dengan materi lainnya.
2. Modul pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu* ini dapat memunculkan objek 3D, video pembelajaran dengan baik, dan soal

yang dapat dikerjakan secara online. Namun saran bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan Modul pembelajaran interaktif ini dengan menambahkan animasi, ataupun objek 3D yang dapat disimulasikan proses kerjanya.

3. Saran kepada peneliti selanjutnya agar dapat dilaksanakan penelitian lanjutan mengenai keefektifan penggunaan modul pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* berbantuan *Assemblr Edu*.

