

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Sesuai dari hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran *Augmented Reality* interaktif untuk model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Dasar–Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi yang telah dikembangkan menyuguhkan pengalaman belajar yang baru serta memperkuat pemahaman konsep perakitan komputer melalui serangkaian tahapan dari model pembelajaran *Problem Based Learning*. Dengan menggunakan platform berbasis *Android*, media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality* ini memberikan kemudahan akses yang memungkinkan peserta didik untuk menggunakannya dengan mudah dimana saja dan kapan saja, menjadikannya solusi pembelajaran yang fleksibel dan efektif. Selain itu, hasil akhir produk ini tersedia dalam format file (.apk) untuk perangkat *Android* memungkinkan akses melalui smartphone masing-masing peserta didik.
2. Kelayakan media pembelajaran *Augmented Reality* interaktif untuk model *Problem Based Learning* (PBL) berdasarkan perolehan rata-rata keseluruhan yang diberikan oleh validator materi sebesar **4,58** maka materi yang telah dikembangkan tersebut dinyatakan “**Sangat Layak**”. Penilaian

yang diberikan oleh validator media sebesar **4,37** maka media yang telah dikembangkan tersebut dinyatakan "**Sangat Layak**".

3. Tingkat Akseptabilitas yang dilakukan peneliti dalam penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* interaktif untuk model *Problem Based Learning* (PBL) Dasar-Dasar Teknik Komputer Jaringan dan Telekomunikasi kepada 25 orang siswa dan 1 orang guru dengan menyebar angket berisikan 33 pertanyaan maka diperoleh akseptabilitas dengan nilai presentase sebesar **4,60** dan termasuk kedalam kategori "**Akseptabilitas Sangat Tinggi**".

## 5.2. Implikasi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Tritech Informatika Medan, pada peserta didik di kelas X TJKT-1, terdapat persoalan pada proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran belum adanya media pembelajaran interaktif yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Selama ini siswa melakukan kegiatan pembelajaran hanya berdasarkan sumber dari guru yaitu buku cetak yang dimasukkan kedalam Power Point (PPT). Adapun keterbatasan dalam menggunakan buku cetak, bahwa buku cetak memiliki kelemahan dalam proses pembelajaran karena pada dasarnya buku cetak berfokus pada teori. Akibat dari kelemahan buku cetak ini, membuat kegiatan pembelajaran tidak menarik dan kurang layak untuk siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan kelayakan dan penerimaan didalam proses

pembelajaran oleh peserta didik. Untuk itu, seorang pendidik haruslah memiliki pemahaman dan pengetahuan yang baik tentang media pembelajaran agar dapat menggunakan media pembelajaran secara optimal serta efisien dan setiap pendidik dituntut untuk harus selalu inovatif dalam memahami kebutuhan mengajar seiring dengan berkembangnya ilmu dan teknologi. Dengan demikian media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi ini adalah media pembelajaran berbasis sistem *Android* dengan teknologi *Augmented Reality*.

### 5.3. Saran

Bedasarkan kesimpulan diatas maka peneliti memberikan saran untuk proses pembelajaran Dasar-Dasar Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK Tritech Informatika agar lebih baik kedepannya adalah sebagai berikut:

1. Peneliti berharap bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* interaktif yang telah dikembangkan ini dapat dimanfaatkan secara baik oleh siswa untuk membantu proses pembelajaran mereka.
2. Disarankan kepada peneliti-peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian ini dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.