

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran *Magic Book* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran informatika dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *Magic Book* berbasis *Augmented Reality* dilaksanakan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch. Model ini mencakup lima tahapan sistematis, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi formatif. Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMKS Tunas Harapan. Ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem komputer karena sifatnya yang abstrak dan terbatasnya media pembelajaran yang tersedia, seperti buku teks yang hanya tersedia satu untuk dua siswa, serta belum pernah digunakannya teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak.

Selanjutnya pada tahap desain, peneliti mulai menyusun skenario pembelajaran, *storyboard*, dan pemetaan materi yang akan dimuat dalam media *Magic Book* sesuai struktur kurikulum mata pelajaran Informatika kelas X. Penyusunan konten diselaraskan dengan capaian pembelajaran yang