

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Terkait pelaksanaan riset dan pemaparan temuan seputar Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada materi Perangkat Keras Komputer dalam Elemen Sistem Komputer Mata Pelajaran Informatika di SMK Swasta Jambi Medan, sejumlah simpulan inti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Perancangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini telah diselesaikan melalui penerapan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi berbasis Android yang mampu menampilkan objek tiga dimensi komponen perangkat keras komputer, lengkap dengan menu materi sekaligus instrumen evaluasi pembelajaran.
2. Kualifikasi kelayakan dari produk yang dirancang telah terpenuhi. Penilaian kesesuaian operasional ini bersandar pada gabungan skor rata-rata validator ahli media senilai 4,05 (Layak), tinjauan pakar ahli materi sebesar 4,28 (Sangat Layak), serta respons akseptansi peserta didik yang mencapai angka 4,82 (Sangat Layak). Dari capaian empiris ini, perangkat ajar terbukti memuaskan parameter kualitas isi, kemudahan penggunaan, daya dukung visual, hingga kebermanfaatan dalam pembelajaran.
3. Integrasi teknologi *Augmented Reality* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Fakta ini dikonfirmasi oleh perolehan rerata N-

Gain kelas eksperimen yang menyentuh 86%, memotong jauh capaian kelas kontrol yang tertahan di angka 51%. Oleh karena itu, aplikasi hasil pengembangan ini sangat representatif untuk diaplikasikan sebagai opsi media pengajaran pada materi Perangkat Keras Komputer dalam Elemen Sistem Komputer Mata Pelajaran Informatika.

5.2 Implikasi

Temuan dalam riset ini memicu sejumlah dampak praktis dan teoretis yang diuraikan di bawah ini:

1. Bagi Guru: Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dapat difungsikan sebagai opsi instrumen pengajaran baru. Peranti ini mempermudah pemaparan materi perangkat keras komputer agar kemasan materi terasa lebih atraktif, interaktif, serta gampang dicerna oleh peserta didik.
2. Bagi Peserta Didik: Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mampu meningkatkan perhatian sekaligus partisipasi aktif sepanjang kegiatan belajar. Hal ini dikarenakan peserta didik berkesempatan meninjau komponen perangkat keras komputer berformat tiga dimensi secara langsung lewat perangkat Android.
3. Bagi Sekolah: Hasil yang dirancang dalam studi ini dapat dijadikan sebagai jalan keluar guna mengatasi minimnya kuantitas alat praktik fisik di laboratorium. Dengan begitu, proses pembelajaran terbukti tetap dapat terselenggara secara maksimal.

4. Bagi Pengembangan Media Pembelajaran: Hasil penelitian ini membuktikan bahwa integrasi teknologi *Augmented Reality* sangat prospektif untuk diterapkan pada rumpun materi berbeda. Terutama topik-topik yang menuntut representasi visual secara nyata demi memicu pembaharuan pembelajaran berbasis teknologi.

5.3 Saran

Guna menindaklanjuti temuan, ulasan, serta kesimpulan yang telah dirumuskan dalam riset ini, sejumlah rekomendasi praktis diajukan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik: Saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik disarankan untuk memaksimalkan seluruh fitur-fitur media secara optimal. Orientasi utama ditujukan pada materi Perangkat Keras Komputer dalam Elemen Sistem Komputer. Selain itu, pemanfaatan aplikasi ini juga sangat dianjurkan di luar jam sekolah demi menunjang aktivitas belajar mandiri.
2. Bagi guru: Tenaga pendidik dapat mengintegrasikan media pembelajaran ini ke dalam skenario kelas. Kedudukannya bisa difungsikan sebagai sarana instruksional utama maupun instrumen pendamping. Lebih lanjut, aplikasi ini berpotensi menjadi opsi alat peraga digital alternatif apabila laboratorium mengalami keterbatasan fisik komponen komputer tertentu.
3. Bagi peneliti selanjutnya: Pengembangan lanjutan dapat difokuskan pada penyematan elemen animasi yang merepresentasikan cara kerja komponen komputer pada sistem komputer. Di samping itu, diversifikasi platform media ke dalam sistem operasi iOS juga sangat terbuka untuk dieksplorasi.