

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui seluruh tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan dan Telekomunikasi (DDTJKT) di kelas X TKJ SMKS YAPIM Taruna Marelان, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Produk akhir penelitian berupa aplikasi Android yang memuat visualisasi objek 3D, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan kuis evaluasi pada materi komponen perangkat keras komputer.
2. Media pembelajaran berbasis AR dinyatakan Efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui uji N-Gain yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,711 atau 70,071% dengan kategori. Cukup Efektif. Selain itu, terdapat peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 53,75 pada *pretest* menjadi 85,714 pada *posttest*. Media ini juga mendapatkan respon akseptansi yang Sangat Tinggi (4,69) dari peserta didik.

5.2 Implikasi

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* di SMKS YAPIM Taruna Marelان memiliki implikasi positif sebagai berikut:

1. Bagi Proses Pembelajaran: Media AR menjadi solusi interaktif dalam memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak (seperti komponen perangkat keras komputer) menjadi objek 3D yang konkret. Hal ini membantu guru

dalam menyampaikan materi dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih menyenangkan.

2. Bagi Kemandirian Belajar: Media ini memfasilitasi kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran, baik di lingkungan sekolah maupun secara mandiri di luar kelas. Fleksibilitas akses aplikasi melalui *smartphone* berbasis *Android* memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi materi pembelajaran secara fleksibel kapan pun dan di mana pun.
3. Bagi Inovasi Sekolah: Penelitian ini mengimplikasikan pentingnya sekolah dalam mendukung pemanfaatan teknologi digital di kelas. Media berbasis AR terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan media konvensional.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik: Media pembelajaran berbasis AR dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri untuk memperdalam pemahaman mengenai komponen perangkat keras komputer secara lebih mendalam dan interaktif.
2. Bagi Guru: Media ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alat bantu mengajar yang efektif untuk menciptakan suasana kelas yang inovatif serta meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Bagi Sekolah: Pihak sekolah diharapkan terus mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan memfasilitasi kebutuhan siswa terhadap literasi digital.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Media yang telah dikembangkan dapat

disempurnakan dengan memperluas cakupan materi pada elemen lain di luar komponen perangkat keras, mengembangkan fitur interaktif yang lebih kompleks, serta melakukan pengembangan aplikasi pada platform lain (seperti iOS) agar dapat diakses oleh lebih banyak perangkat.

