

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi sistem komputer dan komponen penyusunnya di mata pelajaran informatika di SMK Swasta Rahmat Islamiyah Medan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran informatika di SMK Swasta Rahmat Islamiyah Medan telah di uji coba para ahli dan memperoleh skor layak. Dimana hasil dari validasi materi mendapatkan skor 4,13 (Layak) dan hasil validasi media mendapatkan skor 4 (Layak).
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi Sistem Komputer terbukti memiliki tingkat akseptabilitas yang tinggi di kalangan peserta didik SMK Swasta Rahmat Islamiyah Medan dengan perolehan tingkat skor rata-rata 4,15 termasuk dalam kategori Layak. Tingginya tingkat penerimaan ini membuktikan bahwa kehadiran teknologi AR mampu mengatasi kesulitan peserta didik dalam memvisualisasikan komponen perangkat keras (hardware). Peserta didik merespons positif penggunaan media ini karena dinilai adaptif, memotivasi, dan memberikan pengalaman belajar baru yang jauh lebih interaktif dibandingkan metode konvensional.
3. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang telah dikembangkan diuji menggunakan N-Gain untuk mendapatkan kategori keefektivitasannya terhadap

peningkatan hasil belajar siswa. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa media pembelajaran masuk kategori cukup efektif. Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan khusus dalam hal ini menerapkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang telah dikembangkan mendapatkan skor N-Gain 70,68% masuk dalam kategori "Cukup Efektif".

5.2. Implikasi

Penelitian ini memiliki beberapa implikasi yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan minat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran karena siswa dapat mengamati komponen penyusun sistem komputer dalam bentuk 3D menggunakan perangkat android.
2. Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran utama ataupun media pendamping dalam pembelajaran. Dimana media ini dapat digunakan untuk menjelaskan materi sistem komputer dan komponen penyusunnya dengan lebih interaktif kepada peserta didik karena dapat menampilkan objek 3D.
3. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran memiliki potensi yang dapat digali lebih dalam, terkhusus untuk materi pembelajaran yang membutuhkan visualisasi objek secara nyata.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu:

1. Bagi siswa, saat menggunakan media pembelajaran ini diharapkan dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada saat proses pembelajaran terkhusus pada materi sistem komputer dan komponen penyusunnya. Diharapkan juga siswa dapat menggunakan media ini diluar jam sekolah sebagai belajar mandiri
2. Bagi guru, diharapkan media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran baik itu sebagai media pembelajaran utama ataupun pendamping. Media ini dapat digunakan guru juga sebagai alat peraga digital alternatif jika lab tidak tersedia beberapa komponen penyusun komputer.
3. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan menambahkan animasi-animasi seperti cara kerja komponen komputer pada sistem komputer, serta dapat mengembangkan media untuk sistem operasi iOS.