

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah:

1. Penilaian media pembelajaran *magic book* berbasis *augmented Reality* pada mata pelajaran desain media interaktif secara keseluruhan menurut validator media dan materi serta uji responden dinyatakan layak untuk digunakan dengan penilaian masing-masing sebagai berikut: 1) menurut kedua ahli materi rata-rata skor kelayakan sebesar 4,61 kategori sangat layak. 2) menurut kedua ahli media rata-rata skor kelayakan sebesar 4,44 kategori sangat layak. 3) uji responden (siswa) rata-rata skor kelayakan sebesar 4,55 kategori sangat layak. Sehingga dari hasil tersebut media pembelajaran *magic book* berbasis *augmented reality* sangat layak untuk digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.
2. Dalam uji coba media pembelajaran untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dibuat terhadap siswa-siswi kelas XII Multimedia SMK Swasta Imelda Medan adalah sangat efektif untuk digunakan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji pre-test mendapatkan nilai 54,5, dan hasil uji post-test mendapatkan nilai 91,67, yang artinya siswa mengalami peningkatan terhadap hasil belajarnya dengan menggunakan media pembelajaran *magic book* berbasis *augmented reality*. Hasil uji N-Gain dengan hasil 73%

kategori tinggi dan 27% kategori sedang. Rata-rata hasil uji N-Gain adalah 0,81 (81%) dengan kategori sangat efektif.

5.2. Implikasi

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi siswa dalam memahami materi yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Semakin baik siswa dalam memahami materi yang diajarkan maka hasil belajar siswa juga akan tinggi. Pada mata pelajaran desain media interaktif materi flowchart dan storyboard siswa mengalami kenaikan hasil belajar setelah dilakukan uji pre-test dan uji post-test dengan menggunakan media pembelajaran *magic book* berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran desain media interaktif untuk kelas XII Multimedia SMK Swasta Imelda Medan.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk guru agar lebih memperhatikan media pembelajaran yang dipakai pada saat mengajar agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *magic book* berbasis *augmented reality* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi media pembelajaran dalam pembelajaran *storyboard* dan *flowchart*.
2. Media pembelajaran *magic book* berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran desain media interaktif perlu diadakan pengembangan media *augmented reality* pada materi lainnya serta dapat mempublikasikannya

secara luas dan secara *online* sehingga referensi materi-materi dalam mata pelajaran desain media interaktif dapat dicakup lebih efektif dan efisien sehingga dapat digunakan oleh banyak guru dan siswa.

3. Media pembelajaran *magic book* berbasis *augmented reality* masih perlu dimaksimalkan lagi yang mungkin bisa menjadi perbaikan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkannya media pembelajaran berbasis *augmented reality* dengan materi lain, diantaranya memperhatikan pilihan kata, desain, format, tulisan, gambar serta video yang sesuai dengan materi tersebut yang lebih baik dan lengkap.