

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian pengembangan media *Augmented Reality* berbasis *project based learning* pada materi menggambar kusen pintu, daun jendela beserta ventilasi maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk berupa media *Augmented Reality* berbasis *project based learning* pada materi menggambar kusen pintu, daun jendela beserta ventilasi pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Binjai memiliki hasil sudah layak menjadi produk akhir yang dapat disebarluaskan dan diimplementasikan kepada para pengguna. Hal ini diperjelas dengan beberapa tahapan yaitu validasi kepala ahli desain pembelajaran, ahli media, ahli materi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan. Semua hasil penilaian yang didapat pada tahapan tersebut memperoleh skor total sebesar 90,46% termasuk kategori “Sangat Layak”.

2. Berdasarkan dari hasil pengolahan data nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media *Augmented Reality* berbasis *project based learning* pada materi menggambar kusen pintu, daun jendela beserta ventilasi dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media visual (konvensional) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media *Augmented Reality* berbasis *project based learning* “lebih efektif” daripada siswa yang menggunakan media visual (konvensional). Hal inidi tunjukkan dengan hasil uji t pada taraf

signifikan $\alpha = 0,05$, hasil pengujian hipotesis terhadap hasil belajar kedua kelas, setelah diberi perlakuan maka diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,63 > 1,63$, artinya disimpulkan H_0 ditolak dan menerima H_a dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan, bahwa adanya peningkatan hasil belajar Kontruksi Bangunan dengan menggunakan media *Augmented Reality* berbasis *Project Based Learning* dibandingkan dengan menggunakan media Visual (konvensional).

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan media *Augmented Reality* berbasis *project based learning* pada Kontruksi Bangunan memiliki implikasi yang tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru dan siswa dala proses pembelajaran. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Media *Augmented Reality* berbasis *project based learning* pada materi Kontruksi Bangunan dikembangkan untuk membantu siswa mendapatkan materi dengan lebih jelas terutama untuk materi tersebut.
2. Media yang dikembangkan yakni media *Augmented Reality* berbasis *project based learning* pada materi Kontruksi Bangunan akan memberikan sumbangan praktis terutama bagi sekolah dalam proses administrative bahan pembelajaran, dimana media *Augmented Reality* berbasis *project based learning* pada Kontruksi Bangunan dapat dijadikan sebagai salah satu kelengkapan media pembelajaran dan dokumnetasi kurikulum untuk mata pelajaran Kontruksi Bangunan

3. Hasil penelitian ini juga bisa menjadi pertimbangan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang efektif digunakan dalam membelajarkan siswa menggunakan model tersebut. Peran aktif guru dalam pemilihan media tentunya sangat dibutuhkan, karena dengan kecermatan dan kesesuaian karakteristik mata pelajaran dan karakteristik siswa dalam belajar menjadi salah satu faktor dalam melakukan pemilihan media pembelajaran.
4. Penerapan media pembelajaran berupa *Augmented Reality* berbasis *project based learning* pada materi Kontruksi Bangunan memerlukan kesiapan siswa untuk melaksanakan pembelajarn secara mandiri sehingga siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal bila menerapkan media ini secara maksimal pula. Dengan menggunakan media, siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kreatifitas sebagai usaha mendalami materi pelajaran yagn diberikan.

C. Saran

1. Disarankan bagi guru untuk menggunakan *Augmented Reality* berbasis *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung.
2. *Augmented Reality* berbasis *Project Based Learning* dapat dijadikan contoh bagi pendidik lain dalam mengembangkan media pembelajaran.
3. Diadakan pelatihan kepada guru untuk memperkenalkan dan memberikan ketrampilan dalam mendesain media pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.