

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan bisa ditarik beberapa kesimpulan tentang bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran berbasis android menggunakan teknologi *augmented reality* pada mata pelajaran kejuruan dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Stabat :

1. Media pembelajaran Augmented Reality (AR) pada mata pelajaran kejuruan dasar menggunakan model 4D *models*. Model 4D terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian, tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap penyebaran. Pada media pembelajaran ini kemudian validasi oleh ahli materi dan media. Media pembelajaran diperbaiki berdasarkan saran oleh para ahli, pada tahap akhir dilakukan uji pengguna terhadap siswa kelas X TKJ 3 SMK Negeri 1 Stabat dan media layak digunakan untuk sebagai perangkat media pembelajaran.
2. Berdasarkan data validasi yang diisi maka pengembangan media pembelajaran ini dinyatakan memenuhi persyaratan dan layak digunakan, dibuktikan dengan nilai hasil validasi media oleh ahli kedua validator diketahui bahwa mendapatkan penilaian rata-rata sebesar 4,55 (Sangat Layak) dan nilai dari kedua validator materi mendapatkan penilaian rata- rata sebesar 4.22 (Sangat Layak). Pada hasil uji coba N-Gain dengan hasil sebesar 69% katategori tinggi

dan 31% kategori sedang. Rata-rata hasil N-Gain adalah 0,83 dengan kategori tinggi dan produk tersebut di katakan efektif untuk digunakan.

3. Persentase keefektifan 69% dengan rata-rata hasil N-Gain 0,83 kategori tinggi produk tersebut dikatakan efektif untuk digunakan.

## 5.2. SARAN

Saran dari hasil penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini, diantaranya :

1. Media pembelajaran Augmented Reality (AR) yang telah dikembangkan ini, diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta mampu membuka wawasan siswa tentang belajar mandiri.
2. Guru disekolah harus membangkitkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran, baik itu video edukatif, animasi maupun media pembelajaran e-learning.
3. Peneliti berikutnya diharapkan dapat menindak lanjuti untuk pengujian efektivitas penggunaan media pembelajaran Augmented Reality di SMK yang berbeda dan dapat terus mengembangkan media pembelajaran Augmented Reality berdasarkan keterbatasan yang telah dijelaskan.