

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran fotografi dasar sebagai pendukung proses pembelajaran di SMK Tritech Informatika Medan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang berformat “.apk” yang bisa dipasang pada perangkat *smartphone* dengan sistem operasi android. Media yang dikembangkan terdiri dari beberapa halaman seperti halaman *home*, halaman capaian pembelajaran, halaman panduan pengguna, halaman profil pengembang, halaman menu materi, halaman materi CP 1, halaman materi CP 2, halaman AR materi CP 1, halaman AR materi CP 2. Masing masing halaman dilengkapi dengan tombol dan fitur sesuai rancangan produk, selain itu pada media juga terdapat video pembelajaran, materi singkat, serta *augmented reality* dengan objek 3D untuk mendukung optimalisasi siswa untuk lebih mudah memahami materi.
2. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan telah divalidasi dan dinyatakan valid oleh ahli media, ahli materi dan dari segi akseptansi pengguna.

3. Media pembelajaran yang telah valid di implementasikan dalam proses pembelajaran disekolah, kemudian dilakukan uji efektivitas dengan menggunakan uji N-Gain. Berdasarkan analisis hasil perhitungan diketahui kelas eksperimen yang menerapkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* mendapatkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu 50,2 dan 85,9 sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* mendapat nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yaitu 50,4 dan 64,04. Berdasarkan uji N-Gain yang dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,726 yang memiliki kategori efektif, sedangkan kelas kontrol mendapat nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,281 yang memiliki kategori tidak efektif. Sehingga berdasarkan hasil uji efektivitas dapat diketahui media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran fotografi dasar efektif digunakan untuk proses belajar di SMK Tritech Informatika Medan.

5.2 Implikasi

Pada proses pembelajaran ditingkat SMK sangat penting bagi siswa untuk menguasai mata pelajaran produktif karena materi ini berfokus pada penerapan langsung keterampilan yang relevan dengan dunia kerja sesuai dengan kompetensi dari masing-masing jurusan. Oleh karena itu, menjalankan pembelajaran mata pelajaran produktif dengan efektif menjadi tantangan yang penting, dengan harapan siswa dapat memenuhi kebutuhan industri dan dunia usaha. Salah satu

mata pelajaran produktif yang terdapat pada Jurusan Desain Komunikasi Visual adalah fotografi dasar. Mata pelajaran ini mencakup sejumlah capaian pembelajaran, seperti pemahaman tentang berbagai jenis kamera dan perangkatnya, penerapan teknik pengaturan sudut pengambilan dan ketajaman gambar, penerapan pengaturan pencahayaan, teknik pengolahan dan penyimpanan berkas foto, serta dasar-dasar pengeditan foto digital. Kesuksesan dalam memenuhi capaian pembelajaran ini menjadi tantangan bagi para pendidik dalam mengelola proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peranan yang penting, karena interaksi positif dalam proses belajar mengajar di dalam kelas senantiasa terhubung dengan jenis media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi ajar. Dalam proses pembelajaran saat ini, penggunaan media dalam mata pelajaran fotografi dasar di SMK Tritech Informatika Medan secara dominan menggunakan Powerpoint. Hal ini belum mampu memaksimalkan proses pembelajaran karena media tersebut kurang mampu untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini karena media yang menyajikan materi dengan dominan berbentuk teks akan membuat siswa mudah jenuh.

Berdasarkan kondisi diatas, diperlukan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif. Hal ini karena *augmented reality* adalah salah satu teknologi yang telah terbukti memberikan dampak positif dan mampu memvisualisasikan objek dalam bentuk 3 dimensi yang terasa nyata, media

pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat menjadi salah satu solusi yang tepat untuk menambah keefektifan dalam pembelajaran. Terlebih *augmented reality* yang dikembangkan dioperasikan pada *platform* android sehingga mempermudah siswa untuk mengaksesnya serta media yang dikembangkan mampu menarik minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa sehingga nantinya akan meningkatkan efektivitas proses belajar siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif, dan efisien. salah satunya mempertimbangkan untuk menggunakan *augmented reality* sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

2. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti ini masih terdapat kekurangan, diharapkan peneliti berikutnya yang melakukan penelitian serupa dapat lebih mengembangkan fitur fitur media dengan menambah animasi pada Objek 3D, audio pendukung dan lebih banyak video pembelajaran, serta berusaha untuk lebih memperkecil ukuran file media yang dikembangkan.