

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan kelas X, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini melalui beberapa tahapan yaitu mendownload dan menginstal aplikasi *Unity Augmented Reality*, menyiapkan Materi berupa text dan gambar sesuai kompetensi pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, setelah itu menyusun kumpulan soal soal Latihan, kemudian mendesain template tampilan awal hingga akhir dan memasukkan materi pebelajaran ke dalam aplikasi *Unity Augmented Reality*, hingga media pembelajaran selesai dan layak untuk divalidasi oleh para validator media Pembelajaran,Setelah mendapatkan hasil dari validasi media,peneliti Kembali menyempurnakan media lewat saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli media sehingga hasil akhir dari penelitian ini menciptakan media pembelajaran yang layak untuk dipakai didalam proses pembelajaran.
2. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar memperoleh sebesar oleh 4,49 menurut ahli media, 4,74 menurut ahli materi dan 4,24 menurut praktisi

pembelajaran termasuk kategori sangat layak. Kelayakan tersebut diperoleh melalui tahap uji validasi terhadap beberapa saran dari ahli validator yang semua masukan tersebut sangat membantu dalam perbaikan produk sehingga memperoleh hasil yang sangat layak untuk digunakan didalam proses pembelajaran di Jenjang SMK.

3. Hasil uji efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dapat dilihat dari hasil perbandingan hasil rata-rata *posttest*, $t_{hitung} > t_{tabel}$ $5,306 > 1,686$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan dapat diambil kesimpulan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari nilai rata-rata kelas kontrol.

5.2 Implikasi

Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, maka dilakukannya uji efektifitas pada siswa dengan memberikan soal pretest dan posttest dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan atau metode pembelajaran siswa diberi soal pretest, untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang akan diberikan sebelum diberi metode pembelajaran. Dari hasil peningkatan efektifitas belajar siswa dapat dilihat dari selisih nilai rata-rata pretest dan posttest antara kedua kelas tersebut baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode menggunakan media modul pada mata

pelajaran menggunakan mesin untuk operasi dasar peningkatan efektifitas belajar siswa lebih tinggi dibanding dengan yang tidak menggunakan media atau dengan metode ceramah.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan kelas X, maka saran yang dapat diberikan pada peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Guru dapat menggunakan media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality*, agar dalam pembelajaran siswa bisa mendapatkan kuis maupun video pembelajaran jaringan sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.
2. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar selanjutnya perlu digunakan agar lebih mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri dan meningkatkan keefektifan siswa dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.