

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan media pembelajaran augmented reality Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X TPM SMK Negeri 5 Medan dapat disimpulkan :

1. Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran gambar teknik kelas X TPM SMK Negeri 5 Medan dengan prosedur pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap pertama yaitu tahap analisis yang meliputi analisis studi lapangan dan analisis studi literatur. Dilanjutkan dengan tahap desain meliputi pembuatan *storyboard*. Kemudian tahap pengembangan yaitu meliputi pembuatan produk, validasi kelayakan produk oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media serta revisi produk. Dilanjutkan dengan tahap implementasi atau tahap uji coba meliputi uji coba *one to one* yang dilakukan oleh siswa sebanyak 3 siswa, tahap uji coba skala kecil yang dilakukan oleh siswa sebanyak 9 siswa dan tahap uji coba skala besar yang dilakukan oleh siswa sebanyak 34 siswa kelas X TPM SMK Negeri 5 Medan. Dan yang terakhir yaitu tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dengan mengembangkan media sesuai saran para ahli materi dan ahli media.

2. Kelayakan media pembelajaran *Augmented Reality* berdasarkan rata-rata hasil validasi ahli materi memperoleh rata – rata skor sebesar 4,65 dengan interpretasi “sangat layak”. Untuk kelayakan hasil validasi ahli media memperoleh skor rata – rata sebesar 4,46 dengan interpretasi “sangat layak”, dan hasil implementasi ke siswa melalui angket user/pengguna dengan uji coba *one to one* mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,41 dengan interpretasi “akspentasi tinggi”, uji coba skala kecil mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,36 dengan interpretasi “akspentasi tinggi”, dan uji coba skala besar mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,41 dengan interpretasi “akspentasi tinggi”. Melalui hasil validasi media pembelajaran *augmented reality* yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

5.2. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *augmented reality* yang telah teruji, maka implikasi dari penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran *augmented reality* adalah media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan pemahaman materi pembelajaran. Diharapkan dengan adanya penelitian ini memberikan pemahaman yang baru dan lebih mendalam tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.
2. Perubahan paradigma pembelajaran diawali dengan cara merubah sistem perancangan pembelajaran dan melaksanakan proses pembelajaran dimana peran guru hanya sebagai fasilitator dan motivator. Peran siswa yaitu

mengonstruksi ilmunya sendiri melalui pengalaman yang diperoleh melalui interaksi terhadap lingkungan disekitarnya.

5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, berikut ini diajukan beberapa saran :

1. Bagi Guru sebaiknya dapat memanfaatkan sumber belajar berbagai jenis agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan tidak monoton. Sehingga memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran dimana memberikan pemahaman lebih kepada siswa.
2. Bagi siswa sebaiknya kegunaan handphone harus dapat digunakan sebagaimana mestinya. Keburukan yang dapat diakibatkan oleh keberadaan handhpone berupa kecanduan game dan hal negatif lainnya harus dihindari. Salah satu manfaat yang bisa diambil adalah handphone salah satunya sebagai sumber belajar yang digunakan secara mandiri.
3. Bagi peneliti dan pengembang media pembelajaran berbasis *augmented reality* berikutnya diharapkan dapat menambahkan fitur-fitur pada aplikasi *augmented reality* seperti penambahan efek suara, kontrol objek 3D (perbesar, perkecil, putar kanan dan putar kiri), atau penambahan animasi 3D yang bergerak agar lebih menarik serta menambahkan ruang lingkup materi diperluas, tidak hanya untuk materi proyeksi orthogonal saja namun untuk seluruh materi yang dimuat di silabus gambar teknik.