

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Telkom 1 Medan adalah:

1. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa produk berupa media pembelajaran *Augmented Reality*. Media pembelajaran AR ini memiliki komponen utama, yaitu: (a) halaman menu utama, (b) halaman KD, (c) halaman materi, (d) halaman soal, dan (e) halaman *Augmented Reality*. Produk awal media pembelajaran ini kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan saran-saran koreksi yang diberikan oleh para ahli, maka media pembelajaran diperbaiki. Pada tahap terakhir dilakukan uji respon pengguna kepada siswa kelas X Multimedia 1 terhadap media pembelajaran ini.
2. Hasil penilaian ahli materi berdasarkan aspek panduan dan informasi, konten/materi multimedia, dan evaluasi diperoleh skor total 195 dan mendapat skor rata-rata 4,06 atau termasuk dalam kategori "Layak". Sedangkan hasil penilaian ahli media berdasarkan aspek panduan dan informasi, kinerja program, dan sistematika, estetika dan prinsip rekabentuk memperoleh skor total 323 dan mendapat skor rata-rata 4,27 atau termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Tanggapan penilaian pengguna/siswa

terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* dilihat dari aspek panduan dan informasi, aspek materi multimedia, aspek evaluasi, aspek desain dan fasilitas media, serta aspek pedagogik mendapatkan skor total 805 dan mendapatkan skor rata-rata 4,47 atau masuk dalam kategori “Akseptasi Sangat Tinggi” sebagai media pembelajaran.

3. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dikatakan cukup efektif berdasarkan pengujian yang dilakukan pada uji N-Gain Hake sebesar 0,62 yang artinya penggunaan media memberikan hasil positif dalam pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi anatomi dan bagian-bagian perangkat keras komputer.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi anatomi dan bagian-bagian perangkat keras komputer untuk siswa kelas X SMK Telkom 1 Medan sangat layak digunakan, karena telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran berkaitan dengan peningkatan motivasi dan membantu siswa aktif dalam belajar.

3. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan temuan-temuan yang telah diuraikan dalam kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, maka diajukan beberapa saran, yaitu:

1. Peneliti atau pengembang selanjutnya dapat menambahkan fitur pada aplikasi *Augmented Reality* seperti menambahkan efek suara, mengontrol objek 3D (*zoom in*, *zoom out*, *rotate* ke kanan dan *rotate* ke kiri), atau menambahkan animasi 3D yang bergerak agar lebih menarik.
2. Ruang lingkup materi diperluas, tidak hanya untuk bagian-bagian perangkat keras komputer tetapi untuk semua materi yang terkandung dalam silabus untuk mata pelajaran komputer dasar dan jaringan.
3. Dengan adanya aplikasi ini, *smartphone* yang dimiliki oleh siswa dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Siswa juga dapat belajar dimana saja dan kapan saja menggunakan *smartphone* masing-masing.
4. Aplikasi ini dapat dilakukan penelitian lebih lanjut agar dapat digunakan di berbagai *platform*, tidak hanya pada Android.
5. Untuk menggunakan aplikasi *Augmented Reality* pada perangkat *mobile* disarankan menggunakan perangkat android dengan minimum API level 25 (*Nougat*), karena versi android di bawah *nougat* tidak *support* teknologi *Augmented Reality*.