

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah disajikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (*Smart Modul*) untuk siswa kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK Swasta Jambi Medan berada dikategori **“Sangat Layak”** sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan skor yang diperoleh dari ahli media sebesar 4,75 (Sangat Layak), skor yang diperoleh dari ahli materi sebesar 4,37 (Sangat Layak), dan skor yang diperoleh dari pengguna sebesar 4,76 (Sangat Layak).
2. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (*Smart Modul*) untuk siswa kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMK Swasta Jambi Medan berada dikategori **“Efektif”** sebagai media pembelajaran. Hal ini terbukti dengan hasil dari uji N-Gain pada kelas eksperimen dengan perolehan skor 0,77 atau 77% yang berada pada rentang >75 dalam kategori tafsiran efektif.

5.2 Implikasi

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi siswa dalam memahami materi yang berdampak pada hasil belajar siswa. Semakin baik siswa dalam memahami materi yang diajarkan maka hasil belajar siswa juga akan tinggi. Untuk mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada materi fiber optik terdapat

nilai yang meningkat pada saat sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (Smart Modul) untuk siswa kelas X TJKT di SMK Swasta Jambi Medan.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk guru dalam memperhatikan dan mempertimbangkan media pembelajaran yang dipakai saat mengajar agar proses pembelajaran lebih menarik juga bervariasi serta dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dijabarkan, maka terdapat beberapa saran yang perlu disampaikan, yaitu:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya diharapkan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis augmented reality dengan metode AR yang lain seperti metode *markerless* AR ataupun metode lainnya.
2. Bagi peneliti dan pengembang selanjutnya diharapkan dapat menambah variasi materi pada materi jaringan dan komputer dasar yang lain dan juga menambah fitur pada produk ini.
3. Untuk para guru sekolah agar dapat mempertimbangkan penggunaan media ini sebagai suplemen/variasi dalam proses belajar mengajar.