

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian serta pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang dikembangkan untuk mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Swasta Jambi Medan ada beberapa kesimpulan yang dapat ditarik. Adapun kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian serta pengembangan produk yaitu media pembelajaran berbasis Android ini berhasil dengan model pengembangan penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation) yang dikolaborasikan model pengembangan RAD Penggunaan dua model pengembangan ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan keberhasilan penelitian yang diharapkan. Adanya tahapan-tahapan yang mirip serta dapat dikolaborasikan menambah nilai plus dalam efisiensi dan keuntungan penggunaan model pengembangan tersebut.
2. Hasil uji kelayakan oleh ahli media mendapatkan rata-rata nilai sebesar 4.54 dan hasil uji kelayakan oleh ahli materi mendapatkan rata-rata nilai sebesar 4.53 Kedua uji validasi ini mendapatkan kriteria Sangat Layak. Sedangkan untuk hasil uji akseptansi oleh siswa mendapatkan nilai sebesar 4.91 dan mendapatkan kriteria Sangat Layak.
3. Hasil uji efektifitas ini menggunakan uji N-gain. Uji ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dari dua kelas ini mendapat nilai yang berbeda kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 74 % di kategorikan sangat efektif sedangkan kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 41% di kategorikan cukup efektif.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang dikembangkan untuk mata pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Swasta Jambi Medan, ada beberapa implikasi yang dapat dipertimbangkan yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan untuk membantu guru dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan sebagai proses belajar mengajar agar suasana pembelajaran lebih bervariasi dan tidak membosankan.
2. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality dibandingkan kelas kontrol yang masih menggunakan media konvensional. Sehingga hasil penelitian ini dapat menjadi masukan kepada guru mata pelajaran untuk dapat menggunakan media pelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang sudah diutarakan di atas, ada beberapa saran yang dapat diberikan, diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk peneliti selanjutnya, agar kiranya mengembangkan produk yang lebih bervariasi lagi untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar yang lebih baik.
2. Untuk guru agar dapat mempertimbangkan penggunaan media ini sebagai variasi dalam proses pembelajaran.