

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *mobile* berbasis *Augmented Reality* (AR) di SMK Negeri 5 Medan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil produk penelitian yaitu berupa media pembelajaran *mobile* berbasis *Augmented Reality*. Penilaian kelayakan dilakukan dalam lima tahapan yaitu validasi oleh ahli materi diperoleh skor rata-rata 95,1 %, validasi ahli media pembelajaran diperoleh skor rata-rata 88,7 %, validasi ahli desain pembelajaran diperoleh skor rata-rata 97,6 %, Uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata 86,1 %, Uji coba kelompok sedang diperoleh skor rata-rata 92,8 % dan Uji coba lapangan diperoleh skor rata-rata 97,6 %, sehingga secara keseluruhan hasil penilaian yang diperoleh dari tahapan ini mendapatkan skor total sebesar 92,98 % dan termasuk dalam kategori "Sangat Layak".
2. Hasil penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 5 Medan pada siswa kelas XI TKRO 1 diperoleh hasil kemampuan akhir dengan nilai rata-rata siswa adalah 72,06. Pada siswa kelas XI TKRO 2 diperoleh hasil kemampuan akhir dengan nilai rata-rata siswa adalah 80,94. Terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran konvensional dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *mobile* berbasis *Augmented Reality*, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan

bahwa media pembelajaran *mobile* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan memenuhi kriteria “Efektif” untuk digunakan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *mobile* berbasis *Augmented Reality* (AR) di SMK Negeri 5 Medan, maka diperoleh implikasi sebagai berikut:

1. **Implikasi Teoritis**
 - a. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak baik terhadap hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini, pemilihan media pembelajaran berbasis *augmented reality* terbukti lebih dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil belajar siswa yang meningkat setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis *augmented reality* kedalam proses pembelajaran.
 - b. Semangat dan Motivasi belajar mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Semangat dan motivasi belajar yang tinggi dapat memberikan hasil belajar yang baik. Pada penelitian ini, siswa mendapatkan hasil belajar yang baik yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.
2. **Implikasi Praktis**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *mobile* berbasis *augmented reality* Layak dan Efektif digunakan. Hal ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru agar dapat mengembangkan media

pembelajaran serupa agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar serta hasil belajar siswa. Implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* juga perlu dikembangkan ke tahap berikutnya agar penerapan media ini lebih merata, cara yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan pelatihan atau seminar terkait teknik pembuatan serta dampak penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* agar para tenaga pendidik dapat mengembangkan secara mandiri dan menerapkannya dalam proses pembelajaran.

5. 3 Saran

1. Untuk Sekolah (SMK Negeri 5 Medan), disarankan untuk mulai mengintegrasikan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ke dalam proses pembelajaran secara bertahap, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat praktikal dan memerlukan visualisasi tinggi, seperti mata pelajaran teknik kendaraan ringan.
2. Untuk pendidik, merupakan subjek untuk mewujudkan kualitas pendidikan dan pengajaran, maka tenaga pendidik dituntut untuk terus dapat meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai karakteristik pelajaran. Proses pembelajaran merupakan literasi bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang nyata dalam kehidupan dan disimulasikan didalam kelas. Sehingga tenaga pendidik harus memiliki kemampuan dalam merancang dan mengelola proses pembelajaran.

3. Untuk peneliti berikutnya terkait pengembangan media pembelajaran serupa, diperlukan sebuah kajian secara empiris agar media yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran tidak berfokus kepada hasil akhir tetapi lebih mengutamakan proses dan interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, terdapat beberapa kendala seperti gangguan keniksi jaringan serta keterbatasan perangkat pada responden merupakan tantangan tersendiri, peneliti berikutnya agar lebih memperhatikan hal ini ketika akan mengembangkan media pembelajaran serupa. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan ini terbukti berdasarkan hasil pada pengembangan penelitian ini sehingga diharapkan pengembangan ini dapat terus berlanjut untuk dikembangkan pada mata pelajaran lainnya atau dapat melibatkan lebih banyak sekolah dan responden agar hasil lebih general.

