

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berlandaskan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa

1. Hasil validasi terhadap pengembangan e-modul mesin konvensional berbasis *Augmented Reality* telah melalui tahap penilaian oleh beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli desain, ahli instrumen, dan ahli materi. Berdasarkan proses validasi tersebut, peneliti melakukan berbagai perbaikan dan penyempurnaan produk sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh masing-masing ahli. Hasil akhir validasi oleh ahli menyatakan bahwa e-modul yang dikembangkan mencapai kriteria valid sehingga layak untuk diuji coba dan digunakan dalam proses pembelajaran. Secara rinci, penilaian dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,75 dengan kategori “Bagus”, penilaian dari ahli desain mendapatkan nilai rata-rata 3,94 dengan kategori “Bagus”, penilaian dari ahli instrumen mendapatkan nilai rata-rata 3,53 dengan kategori “Bagus”, sedangkan penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 3,89 dengan kategori “Bagus”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-modul berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan telah mematuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran.

2. Berdasarkan hasil perhitungan Uji N-Gain (Uji Efektivitas), diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 0,6843 atau 68,43%, yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menyatakan bahwa terjadi kenaikan hasil belajar siswa setelah pemakaian e-modul mesin konvensional berbasis *Augmented Reality* pada proses pembelajaran. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan e-modul tersebut cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Teknik Pemesinan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

5.2 Saran

Berlandaskan hasil penelitian mengenai pengembangan e-modul mesin konvensional berbasis *Augmented Reality*, terdapat beberapa saran yang dapat dituangkan untuk pengembangan dan pemanfaatan produk lebih lanjut.

1. Bagi Guru

Disarankan untuk memanfaatkan e-modul mesin konvensional berbasis *Augmented Reality* menjadi media pembelajaran pilihan pada pembelajaran praktik maupun teori. Pemanfaatan e-modul ini diharapkan dapat mendukung peningkatan penguasaan siswa terhadap materi mesin konvensional karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan senantiasa menggunakan e-modul ini sebagai rujukan untuk belajar mandiri di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Dengan hadirnya teknologi *Augmented Reality*, siswa dapat mempelajari bagian-

bagian dan prinsip kerja mesin secara lebih detail dan menyeluruh sehingga bisa menambah wawasan terhadap pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hendaknya selalu terus memberikan dorongan terhadap pengembangan e-modul Berbasis *Augmented Reality* secara berkelanjutan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya yang mengambil topik serupa diharapkan mampu mengembangkan e-modul mesin konvensional berbasis *Augmented Reality* yang lebih inovatif.