

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penilaian validitas media dan validitas materi media pembelajaran *augmented reality* didapatkan hasil dari penilaian ahli media dengan nilai sebesar 97,5 dengan kategori “Sangat layak”, sedangkan penilaian ahli materi didapatkan nilai sebesar 97,5 dengan kategori “Sangat layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*, didapatkan hasil pada skala kecil dengan nilai *pretest* sebesar 40,57 sedangkan nilai *posttest* sebesar 88,07. Skala luas dengan nilai *pretest* sebesar 66,08 sedangkan nilai *posttest* sebesar 92,35. Uji efektivitas dengan nilai *pretest* sebesar 56,70 sedangkan nilai *posttest* sebesar 94,44. Dapat disimpulkan dari hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang peneliti kembangkan.
3. Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*, Pada skala kecil minat awal siswa sebesar 77,68 sedangkan minat akhir 87,23. Skala luas minat awal sebesar 80,11 sedangkan minat akhir 85,67. Uji efektivitas minat awal sebesar 79,80

sedangkan minat akhir sebesar 87,00. Dapat disimpulkan dari hasil minat belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang peneliti kembangkan.

4. Hasil keterbacaan media pembelajaran *augmented reality* berdasarkan pada respon siswa pada skala kecil yaitu dengan nilai sebesar 85,00 dengan kategori “Sangat baik”. Skala luas dengan nilai sebesar 86,00 dengan kategori “Sangat baik”. Uji efektivitas dengan nilai sebesar 86,16 dengan kategori “Sangat baik”.
5. Tingkat keterbacaan media pembelajaran *augmented reality* berdasarkan pada respon guru didapatkan hasil pada skala kecil dengan nilai 88,00 dengan kategori “Sangat baik”. Pada skala luas dengan nilai 100 dengan kategori “Sangat baik”. Pada uji efektivitas dengan nilai 97,5 dengan kategori “Sangat baik”.
6. Efektivitas Penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* diukur dengan menggunakan rumus *effect size*. Berdasarkan dari uji efektivitas pada subjek skala luas diperoleh nilai sebesar 1,25 dengan kategori “sangat tinggi”. pada uji efektivitas diperoleh nilai sebesar 1,28 dengan kategori “sangat tinggi”. Maka dari itu media pembelajaran berbasis *augmented reality* dinyatakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

B. Keterbatasan Produk

Keterbatasan dari pengembangan modul berbasis *augmented reality* ini yaitu sebagai berikut.

1. Kecepatan pada jaringan internet, dalam hal penggunaan modul berbasis *augmented reality* jaringan internet akan sangat mempengaruhi penggunaan pada aplikasi *asemblr edu* sebagai aplikasi untuk melakukan *scan barcode* pada modul, lama dari proses *scan* untuk menampilkan model 3D pada aplikasi bergantung pada kecepatan jaringan internet. Oleh sebab itu semakin cepat jaringan semakin secepat pula proses *scan* dilakukan.
2. Ruang penyimpanan *smartphone* yang penuh, dalam proses penginstalan aplikasi *asemblr edu* memerlukan penyimpanan pada *smartphone* yang lumayan besar.
3. Model 3D yang terbatas, dalam hal ini pengembangan modul *augmented reality* masih menggunakan model 3D yang disediakan pada *asset* bawaan yang ada dalam *asemblr edu*. Ini menyebabkan untuk model yang digunakan masih terbatas.
4. Biaya pengembangan, dalam hal ini untuk mendapatkan model 3D yang akan digunakan memerlukan proses pembayaran.
5. Waktu, mengembangkan sebuah media pembelajaran tentunya memerlukan waktu dan juga tenaga.

C. Impilikasi

Berikut ini implikasi dari media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan dalam penelitian ini :

1. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini menarik bagi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar, hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini hal yang baru bagi siswa.
2. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari, hal ini karena objek ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi dan dibuatkan juga animasi yang sesuai dengan materi yang dipelajari, walaupun objek ditampilkan secara maya namun dalam bentuk, warna dan tekstur diusahakan mirip dengan realitanya.
3. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang berbeda.
4. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini bersifat fleksibel, dapat digunakan kapan pun dan dimana pun, hal ini karena media pembelajaran ini berbentuk modul yang dapat digunakan pada aplikasi *smartphone*.
5. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat menambah variasi media pembelajaran bagi guru.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti sendiri saran tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Guru dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar lebih menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan juga menarik bagi siswa. Pemanfaatan modul *augmented reality* dengan bantuan aplikasi *asembler edu* yang tersedia gratis di *playstore* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Mengembangkan Objek 3D semirip mungkin dengan aslinya, supaya siswa lebih mengetahui mengenai perangkat keras pada sistem komputer yang ditampilkan dan bisa melihat lebih detail dan jelas fungsi dari perangkat tersebut.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* agar lebih variatif dan juga lebih baik, dengan penelitian ini sebagai bahan acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berikutnya.