

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK pada materi Sistem Pendinginan Mesin dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1 Rancangan serta desain aplikasi yang berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan dengan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *analyze, design, develop, implement, dan evaluate* mendapatkan rata-rata sebesar 92,67% dari ahli media yang termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Dan untuk materi yang dibuat untuk aplikasi mendapat rata-rata persentase sebesar 84% dari ahli materi yang termasuk kategori “Sangat Baik”. Sehingga aplikasi sangat layak untuk digunakan.
- 2 Implementasi aplikasi berbasis AR dilakukan dengan *one group pretest-posttest design*. Media disajikan kelas XI TKRO 4 SMK Negeri 8 sebanyak 30 orang siswa. Pada tahap ini diawali dengan siswa diberi pengenalan mengenai aplikasi, kemudian menginstal aplikasi pada *smartphone* masing – masing siswa. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan pretest dengan menekan tombol menu yang ada di aplikasi atau link yang peneliti bagikan. Setelah selesai mengerjakan pretest selama 20 menit, siswa diminta untuk membuka menu materi dan mendiskusikan materi yang dibahas. Selanjutnya, diskusikan dan siswa sudah paham, siswa diarahkan untuk mengerjakan soal posttest. Manfaat serta dampak penggunaan aplikasi TemanMesin dapat dilihat pada hasil perolehan gain dari rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 0.64 yang masuk kedalam kategori “sedang”.
- 3 Penggunaan aplikasi berbasis *Augmented Reality* pada materi sistem pendinginan mesin kendaraan ringan yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti mendapat respon yang sangat baik dari siswa. Respon siswa terhadap media pembelajaran mendapat persentase sebesar 82,1% yang artinya

Rizki Mukhlis, 2023

PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN SISTEM PENDINGINAN MESIN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

aplikasi tersebut sangat baik untuk digunakan sebagai bahan ajar dikelas ataupun sebagai sumber belajar mandiri.

5.1 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran dari peneliti untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya. Saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1 Aplikasi berbasis AR dibuat dengan tampilan yang lebih menarik lagi.
- 2 Membuat aplikasi dengan size atau ukuran yang tidak terlalu memberatkan smarphone siswa.
- 3 Pengemasan konten yang lebih menarik lagi, jika menggunakan objek seperti video harap di perhatikan kualitas suara atau Gambar, bila perlu ditambahkan *subtitle* atau kata bantu pada layer video.
- 4 Aplikasi dibuat lebih interaktif lagi dan mungkin dapat menambahkan fitur game agar siswa tidak bosan pada saat proses pembelajaran.
- 5 Perlunya soal pretest, posttest atau latihan soal yang dibuat langsung di aplikasi serta adanya database seperti server yang menyimpan jawaban siswa sehingga tidak perlu menggunakan Google form atau aplikasi lain.
- 6 Aplikasi ini perlu diuji coba dengan metode atau model pembelajaran lainnya.