

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

1. Pengembangan *Augmented Reality* dalam pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran yang berisi materi *hardware* yang disajikan dalam bentuk *android* dengan pembuatan melalui *software Unity*. Pemilihan materi tersebut sesuai dengan permasalahan di lapangan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model Borg & Gall yang disederhanakan menjadi 3 langkah besar (Sukmadinata, 2010). Hasil dari pengembangan adalah sebuah media pembelajaran berupa aplikasi *Augmented Reality*, dengan fitur-fitur seperti *About* (informasi tentang aplikasi), *Materi* (mengenai *hardware*, materi *hardware* dan video penjelasan), dan *Exit* (mengakhiri penggunaan aplikasi).
2. Dalam menguji kelayakan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) mendapat penilaian dari ahli media (81.25%) dan ahli materi (81.82%) dengan kategori sangat layak. Implementasi ARIF pada siswa untuk uji terbatas (76.42%) dan uji coba luas (84.11%) sehingga mendapat respon positif.
3. Hasil penelitian uji efektifitas menunjukkan bahwa penggunaan produk *Augmented Reality* dalam pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran dalam kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa. Dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih baik, terutama dalam ranah afektif dan psikomotor. Sedangkan pada ranah kognitif penilaian nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Augmented Reality* dalam pembelajaran Informatika (ARIF) juga menunjukkan perbedaan yang signifikan, dengan nilai Sig (2-tailed) pada kelas eksperimen menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran Informatika (ARIF) memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

4. Dalam korelasinya antara motivasi belajar dengan hasil belajar terdapat hubungan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,048 < 0,05$. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik cenderung memperoleh hasil belajar yang baik pula. Motivasi yang tinggi memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran secara lebih mendalam. Mereka tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konsep-konsep yang dipelajari.

5.2 Implikasi

Pengembangan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran ini dapat diimplikasikan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang dimana dalam upaya untuk menyajikan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar yang signifikan ketika diterapkannya *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran. Peneliti berharap hasil penelitian ini juga bisa menjadi referensi bagi guru lain dalam mengidentifikasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Peneliti juga berharap kedepan dilakukan penelitian lanjutan yang lebih spesifik dan detail serta menemukan inovasi baru dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang lebih baik dan konten yang lebih lengkap, sehingga para siswa akan bersemangat karena terbentuknya motivasi belajar dan giat dalam kegiatan belajar untuk menentukan hasil yang maksimal dalam belajar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat direkomendasikan hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini bisa menjadi tolak ukur penelitian lanjutan dalam upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran. Serta implementasi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran bisa diterapkan untuk meningkatkan variabel lain

sehingga menambah kebermanfaatan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran pada bidang pendidikan.

2. Hasil pengembangan *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Informatika (ARIF) sebagai media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran Informatika khususnya pada materi *Hardware* kelas VII SMP, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.
3. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan bagi guru untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi lain, bahkan pada mata pelajaran lain sehingga dapat memanfaatkan teknologi sebagai bahan yang efektif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika kelas VII di SMP.
5. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan tersebut yang dimana memerlukan *smartphone* untuk pembelajaran, maka diharapkan pada peneliti lanjutan membahas kebijakan sekolah untuk dapat memperbolehkan siswa menggunakan *smartphone* miliknya di waktu tertentu.