

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

1. Pengembangan materi ajar digital berbasis *augmented reality* ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019). Model ini terdiri dari 10 tahap, tetapi penelitian ini dibatasi hingga tahap ketujuh. Tahapan pengembangan meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan produk, uji coba terbatas, dan revisi produk. Pertama, ditemukan potensi pengembangan materi ajar digital berbasis *augmented reality*. Kedua, dilakukan pengumpulan data terkait materi ajar digital. Ketiga, materi ajar digital mulai dirancang berdasarkan data yang dikumpulkan. Keempat, desain divalidasi oleh ahli materi dan media. Kelima, materi ajar direvisi sesuai saran ahli. Keenam, dilakukan uji coba terbatas pada mahasiswa. Ketujuh, materi ajar direvisi kembali setelah uji coba.
2. Berdasarkan penilaian dari ahli media serta materi, kelayakan materi ajar digital berbasis *augmented reality* berdasarkan ahli materi serta ahli media mendapatkan skor persentase dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga berdasarkan hasil persentase tersebut, materi ajar digital berbasis *augmented reality* layak digunakan dalam uji coba terbatas terhadap mahasiswa.
3. Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada mahasiswa mendapatkan skor persentase dengan kategori “Sangat Baik”. Sehingga berdasarkan hasil persentase tersebut, materi ajar digital berbasis *augmented reality* layak digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah Praktik Konstruksi dan Sanitasi.

5.2. Implikasi

1. Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah pengembangan materi ajar digital berbasis *augmented reality* dalam mata kuliah Praktik Konstruksi

dan Sanitasi program studi Pendidikan Teknik Arsitektur menunjukkan bahwa augmented reality dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan inovatif, membantu mahasiswa dalam memahami konsep-konsep teknis yang kompleks dengan cara yang lebih interaktif dan visual.

2. Implikasi praktis dari penelitian ini yaitu penggunaan *augmented reality* dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih mendalam dan praktis. Implementasi *augmented reality* dalam pembelajaran mata kuliah Praktik Konstruksi dan Sanitasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa karena mereka dapat belajar melalui simulasi yang mendekati situasi nyata, yang sulit dicapai dengan metode konvensional. Bagi dosen, materi ajar berbasis *augmented reality* menawarkan alternatif yang menarik dan efektif untuk mengajar mata kuliah Praktik Konstruksi dan Sanitasi, khususnya dalam hal pengajaran sambungan kayu.

5.3. Rekomendasi

1. Rekomendasi bagi dosen, diharapkan materi ajar digital berbasis *augmented reality* ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengajar mata kuliah Praktik Konstruksi dan Sanitasi, khususnya dalam materi sambungan kayu.
2. Rekomendasi bagi mahasiswa, materi ajar digital berbasis *augmented reality* ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dengan optimal, sehingga dapat memberikan manfaat yang signifikan selama proses praktikum.
3. Rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yaitu penelitian ini merupakan langkah awal yang hanya menguji kelayakan materi ajar digital berbasis *augmented reality*. Sehingga dapat dilakukan penelitian lanjutan dengan uji coba penggunaan serta menganalisis efektivitas pemahaman dan penggunaan materi ajar digital yang digunakan. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam dengan memperluas cakupan materi serta dapat memperluas jangkauan *compatibility* dari *platform* yang digunakan. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan metode kelas eksperimen dan kelas kontrol pada mahasiswa yang

belum mengontrak serta yang sedang mengontrak mata kuliah praktik Konstruksi dan Sanitasi.