

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian “Implementasi Media Augmented Reality pada Pembelajaran Kelistrikan Pesawat Udara”, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Implementasi media *Augmented Reality* pada pembelajaran kelistrikan pesawat udara efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif.
2. Implementasi media *Augmented Reality* pada pembelajaran kelistrikan pesawat udara efektif pada aspek afektif.
3. Implementasi media *Augmented Reality* pada pembelajaran kelistrikan pesawat udara efektif pada aspek psikomotor.

### 5.2 Saran

Dalam penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* perlu adanya pengembangan/ penyempurnaan seperti:

1. Bagi yang akan melakukan penelitian serupa, media pembelajaran Augmented Reality dapat digunakan/ diterapkan pada materi atau bahkan mata pelajaran selain *Basic Skills* Kelistrikan Pesawat Udara.
2. Bagi yang ingin mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* Motor AC yang telah peneliti buat, dapat memperbaiki *bug* yang terdapat pada aplikasi atau menambahkan fitur seperti penambahan *flash* untuk memunculkan soal *pretest* dan/ atau *posttest* yang nantinya akan otomatis memunculkan skor peserta didik. Untuk pengembangan lebih lanjut, aplikasi ini dapat dikemas dalam bentuk apk yang dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android.
3. Bagi guru, penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran karena media pembelajaran ini membuat peserta didik lebih aktif dan mandiri. Sehingga kedepannya media ini dapat digunakan pada metode *e-learning*.

4. Bagi pihak sekolah, hendaknya mengadakan pelatihan/ seminar pembuatan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk memperkenalkan teknologi *Augmented Reality* yang kian berkembang pesat. Jika memungkinkan kedepannya teknologi *Augmented Reality* ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran praktik untuk materi yang alatnya sulit didapat atau alat yang harganya relatif mahal. Contohnya menerapkan teknologi *Augmented Reality* untuk merepresentasikan gambar pesawat secara 3D dan mendetail pada bagian-bagiannya, instrumen-instrumennya atau penempatan berbagai komponennya agar peserta didik mendapatkan gambaran nyata bagaimana keadaan di dalam pesawat.