

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan Rekomendasi dari hasil penelitian disajikan secara terpisah, adapun kesimpulan dan rekomendasinya adalah sebagai berikut:

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kesimpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Multimedia berbasis *augmented reality* sebagai alat bantu pembelajaran dirancang dan dibangun dengan tahapan sebagai berikut: studi pendahuluan, pengembangan, dan penelitian. Pada tahap studi pendahuluan dilakukan studi lapangan dan studi literatur. Tahap pengembangan mencakup tahap perancangan produk dengan pembuatan rancangan multimedia yang dikembangkan berupa *flowchart* dan *storyboard*. Selain pembuatan rancangan multimedia, dilakukan persiapan dengan membuat aset produk berupa *marker*, model 3d, dan video penjelasan. Setelah aset multimedia terkumpul kemudian dilakukan pembungkusan multimedia menggunakan aplikasi *unity 3d*.
2. Multimedia yang telah dapat digunakan kemudian diuji melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli multimedia sebelum digunakan oleh siswa. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh nilai sebesar 92% yang termasuk dalam kategori sangat baik dan dari ahli media diperoleh nilai sebesar 93%, yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Dari penilaian validasi oleh pakar ahli menunjukkan bahwa multimedia *augmented reality* yang dibangun layak digunakan.
3. Dari hasil yang didapatkan setelah penelitian, didapatkan hasil terdapatnya peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest setelah diberlakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan hasil nilai rata-rata pretest didapatkan nilai sebesar 63,8 dan hasil rata-rata nilai posttest setelah diberlakukan multimedia sebesar 79,4. Selain itu dari hasil pengujian yang dilakukan menggunakan uji t didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.00 yang berarti bahwa

terdapat peningkatan yang signifikan setelah diberlakukan pembelajaran menggunakan multimedia *augmented reality*. Kemudian, dari hasil tersebut, didapat juga dari hasil uji gain setelah didapatkan nilai pretest dan posttest. Dari hasil yang didapatkan, nilai g sebesar 0,43 yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah diperlakukan multimedia *augmented reality* masuk ke dalam kategori sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat saran yang ingin disampaikan. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Persiapan perlu dilakukan saat pembelajaran dimulai, seperti menginstal aplikasi di hari sebelum pembelajaran dimulai karena saat menginstal cukup mengurangi waktu kegiatan belajar mengajar.
2. Perlu ditambahkan background suara agar dalam pembelajaran lebih menyenangkan.
3. Penambahan materi yang lebih difokuskan pada penerapan sehari-hari supaya lebih mudah dipahami siswa
4. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan multimedia ini ke materi yang lebih kompleks lagi.