

## BAB 5

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Setelah keseluruhan tahap penelitian yang dilalui dan mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan di bab 1, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- a. *Mobile learning* berbasis *augmented reality* dirancang dan dibangun melalui tahapan sebagai berikut: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, tahap penilaian. Multimedia ini dibangun menggunakan software Unity 2018.1. dengan hasil penilaian oleh ahli didapatkan aspek mekanis 85.9%, aspek elemen multimedia 84.3%, aspek struktur informasi 81.25%, aspek dokumentasi 84.3%, aspek kualitas konten 82.7%.
- b. *Mobile learning* berbasis *augmented reality* mendapatkan respon yang baik dari peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan data di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* berbasis *augmented reality* mendapatkan kriteria sangat baik. Didasarkan dari angket respon peserta didik dengan jumlah responden 36 orang diperoleh hasil rata-rata keseluruhan 95.6%.
- c. Pembelajaran perakitan komputer yang ada dalam *mobile learning* berbasis *augmented reality* disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) yang telah ditentukan, dan berdasarkan penilaian ahli dan respon peserta didik untuk kriteria indikasi tercapainya tujuan didapatkan bahwa *mobile learning* berbasis *augmented reality* secara jelas menunjang tujuan pembelajaran yang merujuk pada KD, dan hasil evaluasi peserta didik setelah menggunakan *mobile learning* berbasis *augmented reality* didapatkan rata-rata nilai sebesar 84.4 dan penilaian terhadap multimedia rata-rata sebesar 95.6% dengan korelasi 0.34 atau cukup kuat, berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa *mobile learning* berbasis *augmented reality* dapat mendukung pembelajaran perakitan komputer dalam memberikan pemahaman tentang perakitan komputer.
- d. *Mobile learning* berbasis *augmented reality* dapat mendukung pembelajaran perakitan komputer dalam ranah psikomotorik, hal ini berdasarkan pada hasil

Mathaul Anwar, 2018

**RANCANG BANGUN MOBILE LEARNING BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK Mendukung PEMBELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMK**

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

simulasi yang dilakukan oleh peserta didik didapatkan bahwa seluruh peserta didik dapat melakukan perakitan komputer hingga berhasil dinyalakan tanpa ada kesalahan.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya. Adapun rekomendasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Konten materi dibuatkan koneksi dengan database server agar informasi selalu *up to date* dengan *update hardware* PC terbaru.
- b. Proses simulasi perakitan dikembangkan lebih lanjut sampai pada pemasangan perangkat pada casing komputer.
- c. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian lebih mendalam untuk mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar, karena pada penelitian ini materi yang dibahas hanya materi tentang perakitan komputer.
- d. Konten model 3D komponen agar diperbanyak lagi supaya dapat memberikan gambaran yang lebih luas tentang macam-macam komponen komputer.
- e. Multimedia yang dibuat agar lebih praktis lagi. Dalam hal ini *marker* yang digunakan agar menggunakan barang-barang yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari sehingga tidak perlu mencetak *marker* seperti yang sudah digunakan pada multimedia ini.
- f. Mengembangkan multimedia menjadi *multiplatform* agar dapat digunakan pada *device* yang lain.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian lebih mendalam dengan membandingkan nilai hasil belajara setelah menggunakan multimedia yang dikembangkan, dengan hasil belajar setelah menggunakan multimedia serupa yang sudah ada seperti Cisco IT Essential.