

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan dan implementasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* pada materi gerak benda langit menghasilkan beberapa kesimpulan yaitu :

1. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *augmented reality* harus dilakukan dengan beberapa tahap. Tahap pertama adalah melakukan studi lapangan dan studi pustaka, pada studi lapangan yang dilakukan peneliti harus menemukan masalah yang akan di angkat dan saat studi pustaka peneliti harus menemukan landasan yang dapat menjadi solusi dari masalah yang ditemukan. Tahap kedua adalah merancang multimedia pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masalah dan hasil diskusi dengan guru dan ahli. Tahap ketiga melakukan pengujian blackbox dan validasi ahli agar media yang dibuat dapat layak untuk digunakan. Tahap keempat adalah implementasi dari penggunaan media agar peneliti dapat mengetahui bagaimana respon peserta didik atau pengguna terhadap media yang telah dikembangkan.
2. Dari hasil pengolahan data setelah diujikan kepada peserta didik dengan *pre-test* dan *post-test*, didapatkan indeks *gain* **0,44** yang menunjukkan ada peningkatan pemahaman meskipun berada pada kategori sedang. Kemudian kriteria peserta didik yang paling tepat dalam menggunakan media ini adalah peserta didik pada kelas atas dengan indeks *gain* **0,63** yang termasuk kedalam katategori sedang.
3. Hasil pengamatan dan analisis terhadap respon peserta didik peneliti memperoleh tanggapan yang sangat baik dari peserta didik dari hasil pembagian angket tanggapan pengguna dengan memperoleh total **88,51%** menunjukkan peserta didik sangat antusias dengan media yang dikembangkan.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan oleh peneliti untuk penelitian selanjutnya. Rekomendasi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Pada saat mengembangkan multimedia peneliti terlanjur memfokuskan terhadap visual yang berakibat memori aplikasi sangat besar sehingga terdapat kendala terhadap memori *smartphone* siswa yang tidak cukup, mengakibatkan proses penelitian sedikit terganggu. Maka dari itu untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan pertimbangan lebih terhadap pemilihan fitur atau *visual* yang lebih bijak agar tidak terlalu menimbulkan penggunaan memori yang berlebih.
2. Untuk penelitian selanjutnya perlu ditambahkan pengaturan suara serta pengaturan objek pada multimedia agar peserta didik dapat merasa lebih nyaman untuk menggunakan multimedia.
3. Penyampaian materi perlu lebih disederhanakan lagi atau dibuat bagaimana peserta didik dapat mendapatkan materi semudah dan senyaman mungkin.

Ilham Fadillah, 2019

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATERI GERAK BENDA LANGIT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

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