

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

1. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dilakukan dengan berbagai tahap. Tahap pertama yakni merancang multimedia yang akan digunakan yang akan diselaraskan dengan metode demonstrasi saat pembelajaran dikelas. Setelah pembuatan media telah selesai, maka tahap berikutnya yaitu validasi ahli dan hasil dari tanggapan yang diperoleh menyatakan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan termasuk kategori baik dan layak untuk digunakan
2. Peningkatan pemahaman peserta didik dalam materi pelajaran Perakitan Komputer setelah menerapkan metode Demonstrasi dengan menggunakan Multimedia *Augmented reality* memperoleh nilai gain sebesar (0,8) untuk kelas atas, (0,46) untuk kelas menengah dan (0,44) untuk kelas bawah, yang didapatkan hasil dari analisis indeks gain terhadap pretest dan posttest pada kelas eksperimen, hasil belajar siswa untuk setiap jenjang kognitif dari C1 sampai C3 pada kelas eksperimen mengalami peningkatan. Peningkatan ranah kognitif yang paling signifikan terlihat pada jenjang C2 yakni sebesar 27% juga menunjukkan peningkatan pada kedua ranah kognitif lainnya seperti C1 dan C3, dengan presentase peningkatan C1 sebesar 21% dan C3 sebesar 14%. Rata-rata peningkatan dari ranah kognitif C1 sampai C3 sebesar 20%.
3. Tanggapan terhadap multimedia pembelajaran oleh peserta didik pada pelajaran Perakitan Komputer memperoleh hasil positif. Hal ini didasarkan pada analisis instrumen tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran melalui angket dan mendapatkan data analisis sebesar 86,21 dan berada dalam kategori baik.

5.2 Rekomendasi

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

1. Penelitian selanjutnya pada pengembangan aplikasi diberi tambahan dengan database menggunakan server, sehingga aplikasi tersebut bisa *update* selaras dengan perkembangan *Hardware* Komputer terbaru.
2. Pada penelitian selanjutnya yang sejenis, peneliti menyarankan multimedia yang dikembangkan menjadi lebih interaktif bertujuan supaya siswa menjadi lebih terfokus pada pembelajaran.
3. Konten pada model 3D tentang perakitan komputer diperbanyak lagi supaya memberikan gambaran yang luas tentang perakitan komputer.

Mengembangkan multimedia menjadi *multiplatform* sehingga bisa digunakan di perangkat lain