

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil penelitian ini peneliti membuat kesimpulan dan rekomendasi sebagai berikut :

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahapan penelitian yang telah disebutkan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan Multimedia ini menggunakan metode siklus hidup menyeluruh (SHM) yaitu metode pengembangan software multimedia dalam pendidikan yang memiliki beberapa tahapan, tahapan pertama adalah melakukan analisis studi literature dan studi lapangan untuk mencari permasalahan yang di alami oleh siswa dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian ketahap desain dimana dilakukan perancangan multimedia mulai dari storyboard, flowchart, disesuaikan dengan silabus dan model pembelajaran sebagai pegangan pengajaran agar alur pembelajaran tidak melenceng, setelah mendapatkan hasil rancangan kemudian dilakukan pengembangan multimedia yang tidak serta merta bila dilakukan tanpa adanya penilaian para ahli. Multimedia di dinilai oleh ahli media dan materi dengan menggunakan instrument LORI. Setelah tahap tersebut selesai dilakukan pengujian kepada siswa, yang dimana siswa diberi tindakan pemberian multimedia tersebut, lalu diukur dengan pre-test dan post-test untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan disertai pemberian instrument tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran tersebut. Kemudian hasil data diolah dan dilakukan pembuatan laporan.

Gilang Muhamad Noer, 2019

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MODEL VAK (VISUAL, AUDITORY, KINESTHETIC) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

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

2. Peningkatan pemahaman Ekstrapolasi peserta didik dalam pembelajaran Jaringan Dasar setelah menggunakan Multimedia pembelajaran yang dikembangkan berada dalam kategori sedang. Hal ini didasarkan pada perolehan nilai *gain* sebesar 0,53 (sedang) pada kelompok atas, sebesar 0,49 (sedang) pada kelompok tengah, dan sebesar 0,56 (sedang) pada kelompok bawah, yang didapatkan dari hasil analisis indeks *gain* terhadap *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen.
3. Respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *augmented reality* pada pembelajaran Jaringan Dasar memperoleh hasil yang positif. Hal ini didasarkan pada hasil analisis terhadap instrumen respon peserta didik terhadap pembelajaran. Presentase yang diperoleh dari analisis tersebut adalah sebesar 85,03 dan berada dalam kategori baik.

5.2 Rekomendasi

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

1. Pada saat penggunaan multimedia di awal pembelajaran terdapat peserta yang masih bingung dan belum terbiasa dalam menggunakan teknologi *augmented reality* yang menggunakan image target sehingga akan lebih mudah jika *augmented reality* dikemas tanpa menggunakan image target, yaitu dengan menggunakan user defined target untuk lebih lengkapnya bisa dilakukan kajian terlebih dahulu tentang user defined target.
2. Pada saat penggunaan multimedia agar siswa lebih tertarik lagi dengan materi teknologi *augmented reality* tersebut bisa dikemas kedalam sebuah permainan sehingga memiliki alur pembelajaran yang lebih menarik lagi.

Untuk gaya belajar kinesthetic sebaiknya diberikan aktivitas fisik yang lebih dari sekedar memfokuskan siswa kepada proses scanning image target yang sama halnya dengan menulis ulang sebuah informasi, tapi

Gilang Muhamad Noer, 2019

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MODEL VAK (VISUAL, AUDITORY, KINESTHETIC) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

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

diberikan aktivitas fisik seperti meyatukan image target seperti *puzzle*, peneliti merekomendasikan hal tersebut untuk gaya belajar kinesthetic yang telah banyak sumber untuk dipelajari bagaimana cara membuat *puzzle* berbasis *augmented reality*.

Gilang Muhamad Noer, 2019

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN MODEL VAK (VISUAL, AUDITORY, KINESTHETIC) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN EKSTRAPOLASI PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

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