

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

1. Telah berhasil dikembangkan dan di implementasikan media pembelajaran *augmented reality* berbasis *smartphone* pada mata pelajaran transmisi manual dengan menggunakan metode *analysis, design, development, implementation, and evaluation* (ADDIE) yang memiliki karakteristik:
 - a. Mudah digunakan oleh *user* baik siswa maupun guru,
 - b. Bisa bekerja di semua perangkat *smartphone*, baik Android maupun IOS
 - c. Mudah difahami
 - d. Menampilkan gambar 3D yang sesuai dengan bentuk aslinya
 - e. Memiliki warna yang kontras
 - f. Tulisan mudah dibaca
 - g. Bisa digunakan dimana saja.
- B. Media pembelajaran *augmented reality* pada mata pelajaran transmisi manual yang dikembangkan secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran tersebut.
- C. Media pembelajaran *augmented reality* berbasis *smartphone* ini mendapatkan respon positif dari siswa dan guru

D. Implikasi

Terdapat beberapa temuan kekuarangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* menggunakan *smarphone* dilapangan, diantaranya objek akan mudah hilang apabila kamera *smarphone* kurang focus dalam menangkap *marker*. Jenis *smarphone* dan kapasitas RAM yang digunakan juga mempengaruhi peforma aplikasi. Untuk itu pengembangan lebih lanjut yang dilakukan oleh peneliti sebaiknya menambahkan perangkat lunak pada aplikasi yang bertujuan mempermudah menangkap *marker*. Penelitian selanjutnya juga dapat menerapkan teknologi *augmented reality* sebagai media pembelajaran yang lain dengan *platform* dan perangkat yang berbeda (*muliti-platform*).

Habibinur, 2020

DESAIN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS SMARTPHONE PADA PEMBELAJARAN TRANSMISI MANUAL KENDARAAN BERMOTOR

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

E. Rekomendasi

1. Bagi peserta didik

Dengan adanya aplikasi ini, *smartphone* yang digunakan oleh siswa dapat dimanfaatkan kegunaannya dalam proses pembelajaran. Siswa juga dapat belajar dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan *smartphone* mereka masing-masing.

2. Bagi guru mata pelajaran

Agar dapat menggunakan media aplikasi ini dengan baik dan maksimal sebagai salah satu alat penunjang untuk mempermudah guru menyampaikan isi pesan materi pelajaran terhadap siswanya.

3. Bagi sekolah

Agar dapat memanfaatkan media aplikasi *augmented reality* sebagai salah satu media yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi.

4. Bagi Peneliti

Bagi para peneliti yang akan melanjutkan penelitian ini dapat menyempurnakan dari keterbatasan media yang telah dibuat atau juga dapat menggunakan *augmented reality* ke dalam mata pelajaran yang sekiranya memungkinkan.