

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan menggunakan model *Visualization*, *Auditory*, *Kinesthetic* dan multimedia interaktif berbasis *augmented reality* maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Multimedia telah diuji kelayakannya dan mendapatkan rata – rata nilai 83,99%, yang dapat dikategorikan “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan.
2. Kognitif siswa meningkat setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran jaringan dasar khususnya pada materi media jaringan komputer. Hal ini dibuktikan dengan rata – rata nilai gain pada kelas eksperimen sebesar 0,84 yang diinterpretasikan ke dalam efektivitas “tinggi”. Sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 0,51 yang masuk kedalam efektivitas “sedang”. Dapat disimpulkan dari perolehan nilai gain bahwa penggunaan model dan multimedia tersebut pada seluruh kelas dengan nilai 0,67 diinterpretasikan dalam tingkat efektivitas “Sedang” pengaruhnya terhadap pembelajaran.
3. Tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality* cukup baik. Dengan rata-rata nilai sebesar 81,19% dan termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Hal tersebut selaras dengan rata-rata hasil kognitif yang didapatkan dengan menggunakan multimedia interaktif.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai saran perbaikan selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Pada saat mengembangkan multimedia peneliti terlalu 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.
- b. Kedepannya peneliti juga harus memperhatikan sistem operasi lain seperti contohnya ios. Sehingga siswa yang menggunakan sistem operasi ios dapat juga menggunakannya dengan antusias.
- c. Menambahkan lebih banyak fitur simulasi agar pembelajaran lebih menarik dan real serta lebih banyak lagi objek 3D yang dimasukan.
- d. Penyampaian materi perlu lebih disederhanakan lagi atau dibuat bagaimana siswa dapat mendapatkan materi semudah dan menyenangkan mungkin.