

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah melaksanakan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality*, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif berbasis *Augmented reality* dirancang dan di kembangkan melalui beberapa tahapan. tahapan pertama yaitu analisis dalam tahapan ini dilakukan studi lapangan dan studi literatur untuk menentukan kebutuhan pengguna dan menganalisis kebutuhan multimedia yang akan dikembangkan. kedua tahap desain, pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan materi, instrumen soal, pembuatan flowchart, dan pembuatan Storyboard. Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini dilakukan perancangan dan pembuatan desain marker, pembuatan antarmuka multimedia, dan melakukan proses coding. Setelah multimedia berhasil dikembangkan, dilakukan validasi ahli untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif. Tahap keempat adalah Implementasi, pada tahap ini dibuat Implementasi pembelajaran menggunakan pembelajaran *AIR*(*Auditory, Intellectually, and Repetition*), sebelum melakukan proses pembelajaran dilakukan *pretest* untuk mengukur tingkat kognitif awal siswa yang kemudian di akhir dilakukan *posttest* yang dilakukan untuk mengukur tingkat kognitif akhir siswa setelah diberikan pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Augmented reality*. Kelima adalah penilaian, dalam hal ini peneliti akan mengolah semua data dari hasil tahapan sebelumnya. Tahapan ini dilakukan untuk mengevaluasi multimedia dari hasil tanggapan siswa serta dampak yang diakibatkan dari pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality* tersebut.
- b. Hasil kognitif siswa meningkat setelah diterapkannya pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality* pada materi topologi jaringan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *n-gain* sebesar 0,697 yang diinterpretasikan ke dalam tingkat efektivitas “sedang”. Peningkatan hasil tertinggi pada nilai *n-gain* terjadi pada kelompok atas yang diperoleh *n-gain* sebesar 0,889286. Peningkatan juga terjadi pada kelompok tengah dengan nilai rata-rata *n-gain* sebesar 0,67429.

Dan kelompok bawah mendapat nilai rata-rata n-gain sebesar 0,557265. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa berdasarkan nilai rata-rata n-gain pada tabel proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis *Augmented reality* memiliki pengaruh terhadap peningkatan kognitif siswa pada kelompok atas dan tengah akan tetapi pada kelompok bawah peningkatan kognitif tidak sebesar kelas atas dan tengah pada siswa kelas 10 multimedia sehingga dampak yang dihasilkan sangat baik.

- c. Tanggapan siswa setelah dilakukannya pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Augmented Reality* cukup baik dengan nilai rata-rata sebesar 85,75 %. yang dikategorikan "sangat baik". Hal tersebut selaras dengan rata-rata hasil kognitif yang didapatkan dengan menggunakan multimedia interaktif.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat rekomendasi yang ingin disampaikan. Adapun saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Sebaiknya dilakukan pengembangan multimedia pembelajaran yang lebih interaktif dengan berbagai *Platform*. Bertujuan agar tidak hanya pengguna salah satu platform yang menggunakan multimedia interaktif.
- b. Dalam melakukan pengembangan multimedia, perlu diperhatikan keseimbangan antara pembelajaran dengan konten.
- c. Multimedia pembelajaran yang dirancang dan dibangun, belum sepenuhnya sampai pada tahap penerapan. Peneliti hanya sebatas melakukan uji coba. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya multimedia pembelajaran bisa diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.