

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Topologi Jaringan untuk siswa SMAN 3 di Purwakarta yang telah dijabarkan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Hasil dalam perancangan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Jaringan dasar pada materi Topologi Jaringan dibuat dengan metode perancangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Hasilnya adalah aplikasi dapat digunakan sesuai kebutuhan dan sudah diuji menggunakan *Black box Tesing*. Selanjutnya pada *magic book* (modul) dibuat dengan kesesuaian materi dengan desain yang interaktif, sehingga sudah digunakan oleh siswa dan guru terhadap pembelajaran.
2. Hasil validasi yang ditunjukkan oleh kedua ahli yakni ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Topologi Jaringan ini layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Beberapa yang diperbaiki yaitu teks KI/KD yang harus diperbesar kembali, menambahkan objek baru seperti LAN, MAN, WAN, dan perbaikan port sehingga objek terlihat jelas.
3. Hasil motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* sebesar 3,8 dengan kategori “Tinggi”. Selain itu, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada motivasi siswa sangat dikatakan antusias dari segi emosional, seperti kegembiraan dan ekspresi yang penuh semangat. Selanjutnya pada keterlibatan siswa sendiri begitu tinggi, seperti berpartisipasi aktif dalam diskusi, mau mendengarkan intruksi guru, dan semua siswa memperoleh nilai baik pada quiz aplikasi yang disediakan. Ini berarti bahwa sesuai dengan hipotesis peneliti, yaitu adanya pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar siswa.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis memberikan implikasi sebagai berikut:

1. Bagi guru, hendaknya dapat beradaptasi dengan menggunakan media pembelajaran yang baru karena akan memunculkan variasi dalam pembelajaran.

2. Bagi siswa, siswa dapat menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality sebagai media untuk mendukung kegiatan belajar di sekolah dan juga sebagai sarana belajar mandiri di rumah.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian yang telah dilaksanakan merupakan penelitian perancangan dengan tujuan menghasilkan produk, menguji tingkat kelayakan, dan membantu motivasi belajar siswa. Peneliti berharap akan terus adanya perubahan aplikasi AR ini menjadi lebih baik lagi, karena AR perlu adanya keterampilan teknis, seperti mencakup pemahaman tentang pemrograman, desain interaktif, dan pengoptimalan kinerja untuk memastikan pengalaman AR yang mulus.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin memberikan beberapa rekomendasi diantaranya:

1. Pada pengembangan media AR selanjutnya, hendaknya membuat lebih banyak lagi media AR dengan materi-materi yang lain pada pembelajaran Informatika.
2. Pada pengembangan media AR selanjutnya hendaknya membuat lebih banyak lagi media AR yang mendukung semua jenis *handphone* dan tidak hanya pada sistem operasi Android saja dengan materi-materi yang lain pada pembelajaran Informatika
3. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih variasi, tidak hanya dengan media buku saja untuk mendukung proses belajar.