

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data yang didapatkan pada penelitian dan pembahasan mengenai Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Jaringan Komputer Untuk Siswa SMKN 2 Depok Sleman sebagai berikut:

1. Pada penelitian Pembuatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Jaringan Komputer Untuk Siswa SMKN 2 Depok Sleman menggunakan metode penelitian R&D (Research and Development) memiliki delapan tahapan yaitu tahap studi pendahuluan, pembuatan perencanaan, pengembangan awal produk, validasi produk, revisi produk, uji coba pengguna, penyempurnaan produk dan pembuatan laporan. Hasil dari penelitian adalah produk *Augmented Reality* media pembelajaran interaktif perangkat jaringan komputer menggunakan teknik Marker based tracking. Pada aplikasi terdapat menu utama, menu mulai, menu hardware, menu penjelasan hardware, menu software, menu cara penggunaan, menu kuis dan menu info. Setelah melalui tahapan pengembangan awal produk lalu dilakukan validasi produk terhadap ahli materi dan media dan revisi produk sebelum dilakukan tahapan uji coba pengguna.
2. Hasil dari penilaian oleh ahli materi pada produk diperoleh skor 35 termasuk dalam kategori “layak” dan penilaian oleh ahli media diperoleh skor 63 termasuk dalam kategori “layak”. Pada hasil uji coba pengguna menggunakan

kuesioner bit.ly/Kuesioner pada siswa kelas X A jurusan Sistem Informasi dan Jaringan SMKN 2 Depok Sleman terhadap 33 siswa pada aspek 1 diperoleh total skor 901 dengan rerata 27,3 masuk pada kategori "Sangat Layak" dengan persentase 78% dan aspek 2 diperoleh total skor 923 dengan rerata 27,9 masuk pada kategori "Sangat Layak" dengan persentase 79%. Dari hasil akhir analisis data pada aspek 2 membahas mengenai *Augmented Reality* yang dibuat dari total pengujian terhadap 33 siswa 20 siswa menyatakan "Sangat Layak", 11 siswa menyatakan "Layak" dan 2 siswa menyatakan "Kurang Layak" aplikasi yang dibuat digunakan sebagai media pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa saran untuk meningkatkan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif perangkat jaringan komputer untuk siswa SMKN 2 Depok Sleman sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan pada aplikasi *Augmented Reality* lebih banyak lagi pembahasan mengenai perangkat jaringan komputer khususnya Hardware dan Software.
2. Fitur-fitur pada aplikasi lebih banyak lagi dan soal pada menu kuis lebih bervariasi lagi agar informasi yang diterima oleh pengguna lebih baik lagi serta desain marker dibuat lebih menarik.