

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AR Untuk Materi Perangkat Jaringan Komputer Di Program Studi PTIK, dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan sebuah Media Pembelajaran Berbasis AR pada Materi Perangkat Jaringan Komputer yang dinyatakan sangat valid oleh validator ahli media dengan presentase 92% dinyatakan sangat valid, validator ahli materi dengan presentase 78% dinyatakan valid, dan dinyatakan sangat praktis oleh mahasiswa dengan presentase 88%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi dosen, dapat menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AR (*Augmented Reality*) di perguruan tinggi ini sebagai salah satu media pembelajaran yang membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.
2. Bagi mahasiswa, kehadiran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AR (*Augmented Reality*) di perguruan tinggi diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar yang menarik, membantu mahasiswa lebih mudah dalam mengakses dan mempelajari materi Perangkat Jaringan Komputer dimana saja dan kapan saja, serta menumbuhkan kemandirian belajar pada mahasiswa.
3. Bagi peneliti lain, pengembangan produk berupa Media Pembelajaran

Interaktif Berbasis AR (Augmented Reality) di perguruan tinggi masih dibatasi pada uji kevalidan dan praktikalitas. Maka peneliti lain diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini dengan melakukan pengujian skala lebih luas dan menguji efektifitas produk terhadap pembelajaran Perangkat Jaringan Komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Ana, N. Y. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 21–28. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13851>.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Aprilinda, Y., Yuli Endra, R., Nur Afandi, F., Ariani, F., Cucus, A., Setya Lusi, D., & Bandar Lampung, U. (2022). Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 11(2), 124–133.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015).
- Astuti, I. K. (2018). Fakultas Komputer INDAH KUSUMA ASTUTI Section 01. *Jaringan Komputer*, 8. <https://id.scribd.com/document/503304719/jaringan-komputer>
- Bilondatu, D. N., Dungga, M. F., & Selvi, S. (2019). Analisis Model Altman Z-Score, Springate, dan Zmijewski Sebagai Metode dalam Memprediksi Kondisi Kebangkr utan pada PT. Garuda Indonesia, Tbk Periode 2014-2018. *JAMIN : Jurnal Aplikasi Manajemen Dan Inovasi Bisnis*, 2(1), 40. <https://doi.org/10.47201/jamin.v2i1.35>
- Damayanti, L., Suana, W., Riyanda, A. R., Prof, J., Brojonegoro, S., & Gedong, N. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmeneted

- Reality Pengenalan Perangkat Keras Komputer. 6(1), 10–19.
- Fathur Rojib, A., & Ratnawati, D. (2024). Pengembangan Augmented Reality (Ar) Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Kelas X. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), 7(6), 3647–3654. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.7739>
- Jeanne Clarisa Wetik, Wiliani. (2023). Kata kunci 9. Kinabalu, 11(2), 50–57.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. Indonesian Journal Of Education and Humanity, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Nazilah, S., & Ramdhan, F. S. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. Ikra-Ith Informatika, 5(2), 99–107.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Obeng-Manu, F. (2022). Effect of Financial Literacy on Investment Decision Among Economics Students. Journal of Finance & Economics Research, 7, 16–30. <https://doi.org/10.20547/jfer2207102.1-5>.

- Oktaviana, R., & Jasril, I. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan AR Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 11(2), 178–186. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/122037>
- Pitri, P., & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas Xii Di Sma Negeri 11 Muaro Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 111–123. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24260>
- Sudarso, A. (2022). Pemanfaatan Basis Data, Perangkat Lunak Dan Mesin Industri Dalam Meningkatkan Produksi Perusahaan (Literature Review Executive Support System (Ess) for Business). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1.838>