BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada Mata Pelajaran TIK yang dilakukan peneliti di di MTsN 11 Pesisir Selatan.

1. Uji validitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang diuji oleh 2 validator, yaitu 1 validator ahli media dan 1 validator ahli materi. Hasil penilaian validitas media dari validator ahli media adalah 80% maka dapat dinyatakan sangat valid dan hasil penilaian validitas materi dari validator ahli materi adalah 88% maka dapat dinyatakan sangat valid.
2. Uji praktikalitas pada pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* diujikan melalui angket yang disebarakan kepada 25 orang siswa kelas VII satu di MTsN 11 Pesisir Selatan dengan hasil adalah 95% sehingga dapat dinyatakan sangat praktis.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan tersebut maka saran oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata Pelajaran TIK

disekolah.

2. Bagi siswa

Diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis augmented reality yang peneliti kembangkan dengan baik dan dapat memberikan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai referensi serta pedoman dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran selanjutnya. Dan untuk dalam tampilan visual media diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkannya lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, B., Widiyaningtyas, T., & Pujiyanto, U. (2019). Pengembangan bahan ajar perakitan komputer bermuatan augmented reality untuk menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Tekno*, 29(2), 97. <https://doi.org/10.17977/um034v29i2p97-115>
- Anakotta, R., Sugiarto, B. A., & Tulenan, V. (2023). Augmented Reality Computer Hardware Identification For Seventh Grade. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 12(1), 25–34.
- Andriani, A. S., Muhiddin, N. H., & Sabriani. (2023). ©JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 842–853.
- Budiana, H. R., Sjaifarah, N. A., & Bakti, I. (2015). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Bagi Para Guru Smpn 2 Kawali Desa Citeureup Kabupaten Ciamis. In *Dharmakarya* (Vol. 4, Issue 1). <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v4i1.9042>
- Damayanti, L., Suana, W., & Riyanda, A. R. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality pengenalan perangkat keras komputer. *Ikra-Ith Informatika*, 6(1), 10–19.
- Ekayani, P. (2017). (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. March. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>

- Haryati, S. (2012). Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. In *Academia* (Vol. 37, Issue 1, p. 13).
- Kafilahudin, F. A., & Akbar, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernafasan Hewan Berbasis 3D Augmented Reality*.
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pasilia, A. (2019). Pembuatan Game Edukatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Materi Pengenalan Hardware Komputer. In *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* (Vol. 44, Issue 8, p. 0). <https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/532413006/pembuatan-game-edukatif-untuk-meningkatkan-pemahaman-siswa-pada-pembelajaran-materi-pengenalan-hardware-komputer.html>
- Perikaes, Y. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis (Ar) Augmented Reality Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas Viii Di Smpn 6 Tayan Hilir*. 4(1), 1–23.
- Santos, M. E. C., Lübke, A. in W., Taketomi, T., Yamamoto, G., Rodrigo, M. M. T., Sandor, C., & Kato, H. (2016). Augmented reality as multimedia: the case for situated vocabulary learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 11(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-016-0028-2>

Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *11*(3), 459–470. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1534>