

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan fitur Augmented Reality pada mata pelajaran informatika di SMAS Adabiah 2 Padang, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori valid, sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas yang diperoleh dari respon guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis, sehingga mudah digunakan serta mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil uji efektivitas melalui perbandingan nilai pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan perhitungan Normalized Gain, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan fitur Augmented Reality dapat membantu peserta didik

dalam memahami materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan fitur Augmented Reality yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media pendukung pembelajaran informatika serta dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya adalah mengembangkan media pembelajaran dengan menambahkan fitur yang lebih interaktif, seperti kuis evaluasi otomatis, animasi yang lebih detail, atau integrasi audio penjelasan untuk memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, materi dapat diperluas tidak hanya pada pengenalan komponen komputer, tetapi juga pada topik Informatika lainnya. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk menguji media pada sampel yang lebih besar atau membandingkannya dengan model pembelajaran lain untuk memperoleh data efektivitas yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Armini. 2022. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Kompetensi Guru*. Jurnal Ilmiah Global Education, Vol. 3 No. 2, hlm. 220–225.
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*.
- Hairani, E., Susanti, Y., & Mahdiah, R. (2024). Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif . *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3190–3199. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7064>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University.
- Hidayati, R., & Purnomo, A. (2022). *Penerapan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Majid, A. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2022). *Pembelajaran Digital: Implementasi dan Pengembangan Media Pembelajaran di Era 4.0*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2022). *Pembelajaran Digital: Inovasi Teknologi di Era 4.0*. Bandung:

Alfabeta.

Ningsih, L., & Saputro, S. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif", *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

Setiawan, R., & Handayani, S. (2023). "Pengaruh Media AR terhadap Kemampuan Berpikir Kritis", *Jurnal Pendidikan Sains*.

Slavin, R.E. (2021). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson.

Pratama, R., & Rahmawati, D. (2023). "Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Informatika", *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

Puti, S., Latief, M., Rohandi, M., & Suwandi, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality pada Materi Perakitan Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Gorontalo. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 3(1), 80–93.
<http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>

Riyani, R., Maizora, S., & Hanifah, H. (2018). Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 60–65.
<https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.60-65>

Risdawati, R., Yunus, Y., & Radyuli, P. (2023). Perancangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal*

- PTI (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)*, 10(2), 75–80.
<https://doi.org/10.35134/jpti.v10i2.173>
- Sugiyono. (2018). Teknik Analisis Data suatu penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syarif, A. U., & Astuti, C. C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) pada Pembelajaran Perangkat Keras Komputer di SMK Al-Aziziyah Candi. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan Dan Informatika*, 10(1), 24–35. <https://doi.org/10.21107/edutic.v10i1.22082>
- Tasrif, E., Huda, A., & Irfan, D. 2020. Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 4 No. 2, hlm. 134–140.
- Putri, M. M., Effendi, N., Farida, F., & Kassymova, G. K. (2024). *Bringing interactive elements into classes: Augmented reality-based learning media development for electrical measurement subjects in vocational education*. *Journal of Computer-Based Instructional Media*, 2(2), 69–85.
<https://doi.org/10.58712/jcim.v2i2.135>
- Pratama, R., & Rahmawati, D. (2023). "Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Informatika, *Jurnal Teknologi Pendidikan*.