

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* bermuatan karakter dalam materi perangkat keras komputer pada siswa kelas X SMA Negeri 01 Hulu Sungai dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analisis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Adapun hasil dari rumusan sub-sub masalah yang sudah ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Tingkat Kevalidan media pembelajaran berbasis *augmented reality* bermuatan karakter dalam materi perangkat keras komputer pada siswa kelas X SMA Negeri 01 hulu sungai diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dengan rata-rata 83,89%, dan ahli materi diperoleh hasil 84,76%, dengan rata-rata berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi diperoleh hasil 84,33% dan berada dalam kategori “Sangat Valid”.
2. Tingkat Kepraktisan media pembelajaran berbasis *augmented reality* bermuatan karakter dalam materi perangkat keras komputer pada siswa kelas X SMA Negeri 01 hulu sungai berdasarkan hasil yang diperoleh pada saat pengimplementasian media pembelajaran, respon siswa diperoleh hasil sebesar 89,04% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil respon angket guru yang diberikan, diperoleh hasil 82,96% dengan kriteria “Sangat praktis”. Dari kedua respon tersebut, diperoleh rata-rata tingkat kepraktisan sebesar 86% dan berada dalam kriteria “Sangat Praktis”.
3. Tingkat Keefektifan media pembelajaran berbasis *augmented reality* bermuatan karakter dalam materi perangkat keras komputer pada siswa kelas X SMA Negeri 01 hulu sungai berdasarkan nilai yang diperoleh siswa yang mengikuti post-test diperoleh nilai sebesar 86,96% dan berada dalam kategori “Sangat Efektif”.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* bermuatan karakter dalam materi perangkat keras komputer pada siswa kelas X SMA Negeri 01 hulu sungai, layak untuk digunakan dalam menunjang proses pembelajaran didalam kelas, maupun sebagai bantuan belajar mandiri dirumah.

B. Saran

Adapun saran dari penelitian ini agar dapat menjadi pandangan bagi pembaca dan peneliti selanjutnya, antara lain:

1. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* bermuatan karakter yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilanjutkan lagi oleh peneliti lain ke tahap penyebaran dalam kelas lain, oleh guru lain, sekolah lain, dan dalam skala yang lebih luas.
2. Media pembelajaran berbasis *augmented reality* bermuatan karakter juga perlu dikembangkan dalam materi lain dan juga bisa menggunakan metode, model, strategi, dan pendekatan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan yang ada dilapangan.
3. Sebelum mengembangkan sebuah produk, dibutuhkan literasi pengembangan mengenai produk, yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.

