

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran yang menggunakan teknologi *augmented reality* pada materi topologi jaringan di SMK Negeri 1 Boalemo, maka dapat disimpulkan:

1. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan metode *multimedia development life cycle* dengan 6 tahapan yang terdiri dari : *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distirbution*. Media ini dikembangkan dengan basis sistem operasi *android* sehingga dengan mudah didistribusikan dan digunakan oleh pengguna.
2. Media pembelajaran menggunakan teknologi *augmented reality* pada materi topologi jaringan ini valid untuk digunakan di sekolah, sesuai dengan hasil penilaian 4 orang ahli yang terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media, dengan persentase berturut-turut 96%, 93%, 89% dan 95% dengan kriteria “Sangat Valid”. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan teknologi *augmented reality* pada materi topologi jaringan ini sangat baik, dengan persentase 90% dengan kriteria “Baik”.

5.2 Saran

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran menggunakan teknologi *augmented reality* pada materi topologi jaringan yang telah dikembangkan akan lebih baik jika dapat dikembangkan menjadi media yang lengkap lagi, baik itu animasi, objek 3 dimensi ataupun tampilan media.
2. Adanya media pembelajaran menggunakan teknologi *augmented reality* pada materi topologi jaringan diharapkan muncul lebih banyak lagi minat dari peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain dengan pokok pembahasan yang berbeda, tampilan yang lebih menarik, dan pemikiran yang lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok. Rajawali Pers.
- Ardhianto, E., Hadikurniawati, W., dan Winarno, E. (2012). *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*. Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK, Volume 17, No.2, Juli 2012 : 107-117.
- Handika, A. (2021). *Pengenalan Konsep Topologi Jaringan Menggunakan Aplikasi Augmented Reality Untuk Kelas X SMK*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suminar, D. (2019). *Penerapan teknologi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, keterangan (online), Vol. 2, No.1, 2019, hal. 774-783, (<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5886>), akses 12 September 2021.
- Fero dan David. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMA N 2 Banguntapan*, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hanggoro, A., Kridalukmana, R., dan Martono, K. (2015). *Pembuatan Aplikasi Permainan "Jakarta Bersih" Berbasis Unity*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer, Vol.3,No.4,Oktober.2015.(e-ISSN:2338-0403), <https://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/download/12660/12279>, Akses 12 September 2021

- Hippy, T. (2020). *Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Alat Peraga Struktur Atom*. Skripsi. Gorontalo. Universitas Negeri Gorontalo
- Barkah, M. dan Agustina, R. (2015). *Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi – Candi Di Malang Raya Berbasis Mobile Android*. J. Mhs. Fak. Sains dan Teknol., vol. 1, no. 5, pp. 1–6, 2017.
- Nugroho, P., dan Putri, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer Pada Kelas X TKJ DI SMK SORE TULUNGAGUNG*. JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology), Volume 3, Nomor 1, Maret 2019: 82 – 87.
- Hafidha, P., dan Sudarmilah, E. (2014). *Augmented Reality Sistem Periodik Unsur Kimia Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Tingkat Sma Berbasis Android Mobile*. KomuniTi, Vol. VI, No. 2 September 2014:122, http://eprints.ums.ac.id/view/creators/Hafidha=3APrimanda_Nikko_Wahyu=3A=3A.html, akses 12 September 2021.
- Putri, R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh*. Skripsi. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Rahman, R., dan Tresnawati, D. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut. ISSN:2302-7339.Vol.13.No.1.2016, <https://jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/algoritma/article/view/323>, akses 15 September 2021.

- Supatra, A. (2019) *Pengembangan media pembelajaran buku digital berbasis Augmented Reality mata pelajaran komputer dan jaringan dasar pada sub pokok bahasan perakitan komputer*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika. e-ISSN: 2685-7006 | p-ISSN: 2252-9063
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol. 1, No. 1, Mei 2017
- Surono. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Kompetensi Mengelas dengan Oksi Asitilen di SMK Muhammadiyah Prambanan*, Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shalikhah, N., Primadewi, A., dan Iman, M. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. *WARTA LPM*, Vol. 20, No. 1, Maret 2017: 9-16