# BAB V

# KESIMPULAN DAN SARAN

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat jaringan mata pelajaran jaringan dasar dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi *Augmented Reality* dan *WhatsApp*, Kelas kontrol mendapatkan hasil rata-rata 64,00, sedangkan kelas eksperimen hasil rata-rata yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan pretest mendapatkan hasil sebesar 69,25. Perbandingan nilai rata-ratanya adalah 5,25. Hal tersebut menunjukan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, seperti hasil penelitian di atas sebelum menggunakan media pembelajaran nilai rata-rata siswa masih dibawah KKM.
2. Hasil belajar siswa sesudah menggunakan aplikasi *Augmented Reality* dan *WhatsApp*, Kelas kontrol mendapatkan hasil rata-rata 74,80, sedangkan kelas eksperimen hasil rata-rata yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan pretest mendapatkan hasil sebesar 83,75. Perbandingan nilai rata-ratanya adalah 8,95. Hal tersebut menunjukan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena belajar dengan menggunakan media *Augmented Reality* siswa lebih menjadi aktif dalam proses belajar terutama pada materi perangkat jaringan.
3. Dari data yang telah dilakukan analisis untuk kelas kontrol rata-rata yang diperoleh *pretest* sebesar 64.00 dan untuk *postest* 74.80. sedangkan untuk kelas eksperimen rata-rata *pretest* 69.25 dan *postest* 83.75. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* lebih baik dari pada pembelajaran menggunakan *WhatshApp*.

## **SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin memberikan saran diantaranya :

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi, tidak hanya sebatas media buku saja untuk mendukung proses pembelajaran.
2. Untuk penelitian lainnya mengenai *Augmented Reality* hendaknya dibuat lebih banyak lagi *Augmented Reality* dengan materi-materi yang lain pada materi pembelajaran Jaringan Dasar.

# DAFTAR PUSTAKA

Andriyadi, A. 2011. *Augmented Reality With ARToolkit*. Bandar Lampung: Augmented Reality Team.

Abdullah. 2016. *Pengaruh Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbantuan Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Fluida Statis*

Afandi, A. 2014. *Modul Participatory Action Research (PAR)*. Surabaya: LPPM UIN Sunan Ampel.

Ahsan, Muhammad. 2020. *Pengembangan Aplikasi Berbasis Augmented Reality*

Anni, Catharina Tri. 2009. *Psikologi Belajar*. Semarang : UNNES

Arif Mustofa dan Muhammad Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.

Arikunto, S. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Karya.

Arsyad, Azhar. 2011*. Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Arsyad, Azhar.2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Azuma, R., Baillot, Y., Behringer R. 2001. *Recent Advances in Augmented Reality* : IEEE Computer Graphics and Applications.

Bahrul Afandi. 2019. *Pengembangan Mobile Augmented Reality alat berat konstruksi untuk pembelajaran*

Balandin, S., Oliver, I., Boldyrev, S., Smirnov, A., Shilov, N., & Kashevnik, A. (2010). *Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. Proceedings* - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010, 13(2), 728–732.

Dalyono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dan, A., Belajar, P., Pendidikan, M., Yulianda, M., & Syofyan, R. (2018). EcoGen EcoGen Volume 1 , Nomor 2 , 5 Juni 2018 Pengaruh Motivasi Belajar , Teman Sebaya terhadap Prokratinasi Akademik dan Prestasi *Belajar*. 1, 450–462

Davi, F. S., Susilo, H., & Ramli, M. (2017). Penerapan Model Brain Based Learning Dengan Mind Map Untuk Meningkatkan Kemampuan. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPATEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, 249–252.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dwijayani, N. M. (2019). *Development of circle learning media to improve student learning outcomes.* Journal of Physics: Conference Series, 1321(2), 171–187.

Eka Legya Frannita. 2015. *Hasil belajar siswa kelas X SMK YPKK 1 Sleman*

Giraldi, Gilson. et al. (2005). *Augmented Reality for Engineering* Application : Dinamic Fusion of DataSets and Real World. Jurnal Penelitian. Universidade Estacio de Sa.

Hamalik, Oemar. 2002. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi.* Jakarta: Bumi Aksara

Harjano. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

Hendra Jata,dkk. 2014. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality*

*Husnaini. 2016 Peningkatan Skor Hasil Belajar Siswa*

Indriyani, L. (2019). *Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa*. Seminar Nasional Pendidikan FKIP Sultan Ageng Tirtayasa, 2(1), 17–26.

Khairatunnisa, Sri. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (AR)*

*Kualitatif di Bidang Kesehatan*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.

Mukminan. 2013. *Modul Pelatihan Pengembangan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional.* Yogyakarta : LPPM UMY

Murti, B., 2013. *Desain dan Ukuran Sampel untuk Penelitian Kuantitatif dan*

Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Rizki Mauludin,dkk. 2017. *Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi hasil Posttest*

Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu: untuk meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Setiawan,Hasni. 2021. *Studi Terhadap Media Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada KD Memahami Jenis Jenis Alat Berat*

Suciati, dkk. *Belajar & Pembelajaran 2*. 2007. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sumiati & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Pima.

Sunhaji, S. 1970. *Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Kependidikan*, *2*(2), 30–46.

Suryadi. 2009 . *Manajemen Mutu Berbasis Sekolah*: *Konsep dan Aplikasi*.Bandung: PT Sarana Panca Karya

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. Media *Pembelajaran*. *Bandung*: CV

Wacana Prima.

Yamin, Martinis Dan Maisah.2009. *Manajemen Pembelajaran Kelas. Strateg, Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Jakarta: GP Press

Yuliono, T., Sarwanto, S., & Rintayati, P. 2018. *Keefektifan Media Pemelajaran Augmented Reality terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia. Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(3), 65–84.