

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan *augmented reality* sebagai media pembelajaran pengenalan mata pelajaran TIK, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penyampaian materi lebih jadi variatif dengan menerapkan *augmented reality* sebagai media pembelajaran berbasis android.
2. Siswa dapat memahami dan menguasai pembelajaran menggunakan media pembelajaran *augmented reality*.
3. Dengan adanya media pembelajaran *augmented reality*, pembelajaran menjadi variatif dan penggunaan *gadget* menjadi lebih bermanfaat.
4. Berdasarkan pengujian *black box* yang dilakukan, sistem aplikasi dapat berfungsi dengan baik.
5. Berdasarkan perhitungan persentase kenaikan nilai, untuk siswa yang belajar menggunakan buku mendapat perolehan persentase kenaikan nilai sebesar 5,10% , sedangkan untuk siswa yang belajar menggunakan *augmented reality* mendapat perolehan persentase kenaikan nilai sebesar 13,50% yang berarti, kenaikan lebih tinggi belajar menggunakan media pembelajaran *augmented reality* dari siswa yang belajar menggunakan buku.

5.2 Saran

Dalam perancangan sebuah sistem aplikasi penerapan *augmented reality* sebagai media pembelajaran pengenalan mata pelajaran TIK, penulis mengakui bahwa masih banyak adanya kekurangan. Oleh sebab itu, penulis ingin memberikan saran agar media pembelajaran ini agar terus berkembang , yaitu sebagai berikut :

1. Menambahkan fitur *quiz* , agar siswa dapat mengevaluasi hasil pembelajaran setelah belajar menggunakan media pembelajaran.
2. Menambahkan *3D object* lainnya untuk bahan pembelajaran.