

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Media pembelajaran Fisika berbasis komputer dengan augmented reality pada sub pokok bahasan tata surya telah selesai dibuat. Media pembelajaran ini berupa karu augmented reality yang telah melalui proses uji ahli, uji terbatas dan uji lapangan. Uji ahli dilakukan oleh dosen, uji terbatas dilakukan kepada 15 orang mahasiswa jurusan fisika Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan uji lapangan dilakukan oleh 15 siswa SD Growing Kid Surabaya kelas 4. Berdasarkan uji ahli didapatkan hasil rata-rata sebesar 4,2 sehingga media pembelajaran yang telah dibuat termasuk dalam kategori baik, sedangkan berdasarkan uji lapangan didapatkan prosentase rata-rata sebesar 93,33% telah memenuhi SKM SD Growing Kid Surabaya dan 91,5% responden menyatakan bahwa media pembelajaran ini sangat menarik dan dapat membantu memahami materi tata surya.

5.2 Saran

Saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan augmented reality ini antara lain:

1. Bagi peneliti berikutnya dapat mengembangkan kembali menjadi aplikasi yang berbasis android.
2. Setiap planet di berikan konteks informasi tentang masing-masing planet.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyadi, Anggi (2011). *With ARToolKit Augmented Reality Leaves a Lot To Imagine*. Bandar Lampung: Nulis Buku.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azuma, Ronald T. (August 1997). "A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Chiappeta, E.L. & Colletee, A. (1994). *Science Instructional in the Middle and Secondary School, 3rd.ed.* New York: Macmillan Publishing Company.
- <http://ryohadinata94.blog.binusian.org/2015/04/13/penerapan-augmented-reality-dalam-dunia-pendidikan/> (diakses pada tanggal 9 Juni 2017 Pukul 19.01)
- http://www.huffingtonpost.co.uk/2014/12/19/nasa-mission-to-venus_n_6353168.html(diakses pada tanggal 9 Juni 2017 Pukul 20.30)
- http://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality(diakses pada tanggal 9 Juni 2017 Pukul 20.40)
- https://books.google.co.id/books?id=0l12FcERGa8C&pg=PA6&dq=hukum+kepler&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=hukum%20kepler&f=false (diakses pada tanggal 9 Juni 2017 Pukul 20.40)
- https://id.wikipedia.org/wiki/Hukum_Gerakan_Planet_Kepler (diakses pada tanggal 9 Juni 2017 Pukul 19.30)
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Planet>(diakses pada tanggal 9 Juni 2017 Pukul 20.00)
- Nurhakim, S. 2014. *Alam Semesta (Menjelajah Semesta Mengungkap Fakta Dunia)*. Jakarta: Bestari.
- Sukarjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY.
- Suwarno. 1985. *Pengantar Umum Pendidikan*. Jakarta: Aksara Baru.
- Febrianti, R. & Meini Sondang S, 2016, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Kompetensi Dasar Memahami Rangkaian Multiplexer, Decoder, Flip-Flop dan Counter Kelas X SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal IT-Edu. Volume 01 Nomor 01 Tahun 2016, 48-56.*

Jazilah, N, 2016, Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Untuk Anak. Malang.