

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada Studi Kelayakan Media Belajar *Virtual Learning* Berbasis *Game Unity 5* layak digunakan sebagai media belajar, yang ditinjau dari peningkatan hasil belajar (*gain*) peserta didik dalam ranah kognitif yang menggunakan media belajar *virtual learning*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan *gain* meningkat sebesar 58% dari nilai *pretest* dengan nilai rata-rata sebesar 48,16 yang meningkatkan hasil nilai *posttest* dengan nilai rata-rata 78,31.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas maka implikasi pada penelitian ini adalah dengan implementasi media belajar *virtual learning*, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran *Basic Skill* khususnya materi komponen pasif dan alat pengukuran. Implementasi *virtual learning* ini diharapkan dapat memantapkan tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang telah diterima peserta didik di dalam kelas.

C. Rekomendasi

Adapun implikasi serta rekomendasi yang ingin peneliti sampaikan berdasarkan penelitian yang dilakukan serta hasil dari penelitian yang didapat yaitu :

1. Media belajar *virtual learning* sebaiknya diperkaya dalam penyajian materi pembelajaran seperti penjelasan serta fitur animasi.
2. Penggunaan media belajar *virtual learning* dapat digunakan pada hampir semua mata pembelajaran elektronika dasar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat membandingkan aplikasi *virtual learning* berbasis *augmented reality* yang menggunakan *unity 5* dengan aplikasi lainnya yang serupa untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih baik.