

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian “Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality* dan Konvensional Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Perencanaan & Instalasi Antena Sistem Pemancar & Penerima di SMKN 1 Cimahi” dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan pencapaian Kompetensi Siswa dalam aspek kognitif ditinjau dari rata-rata peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Perencanaan & Instalasi Antena Sistem Pemancar & Penerima di Jurusan Teknik Transmisi Telekomunikasi SMKN 1 Cimahi antara kelas XII TTT B dengan menggunakan metode Pembelajaran *Virtual Reality* iTena dan kelas XII TTT A dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini salah satunya ditunjukkan dengan perbedaan peningkatan gain pada kelas VR iTena sebesar 44%, sedangkan pada kelas Konvensional sebesar 55%.
2. Terdapat respon positif dari siswa dibuktikan dengan hasil nilai angket respon siswa diperoleh jumlah rata-rata Sangat Setuju (SS) dan Setuju (S) sebesar 96,47%. Sebanyak 91% siswa menyatakan dengan aplikasi *virtual reality* iTena pembelajaran lebih menyenangkan, 84% siswa menyatakan adanya media pembelajaran ini materi jadi mudah dipahami, dan 84% siswa menyatakan gambar-gambar materi dalam aplikasi mudah dipahami.

5.2 Implikasi

Dari hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan dasar pertimbangan untuk penelitian selanjutnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Dengan meningkatkan pemahaman siswa maka akan dihasilkan siswa-siswi yang memiliki kompetensi yang baik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

5.3 Rekomendasi

Selama melakukan penelitian, peneliti menemukan beberapa kekurangan yang dapat dijadikan sebagai rekomendasi baik untuk pembelajaran maupun penelitian selanjutnya, diantaranya :

1. Metode pembelajaran berbasis *Virtual Reality* iTena merupakan alternatif yang dapat digunakan oleh Guru Mata Pelajaran Perencanaan & Instalasi Antena Sistem Pemancar & Penerima khususnya pada Kompetensi Dasar (KD) Memahami jenis-jenis antena dan karakteristiknya pada sub-bab Pola Radiasi Antena untuk meningkatkan hasil belajar **namun terdapat catatan yang perlu digarisbawahi**, diantaranya:
 - a) Sebelum melakukan pembelajaran perlu dipastikan bahwa *hardware* atau *headset* VR harus kompatibel dengan aplikasi *Virtual Reality* iTena.
 - b) Terdapat *hardware* atau *headset* VR yang cukup untuk seluruh siswa pada saat pembelajaran.
2. Bagi peneliti lain yang tertarik untuk menggunakan metode pembelajaran berbasis *Virtual Reality* dengan bantuan *smartphone* dan *headset* VR sebaiknya melakukan survey terlebih dahulu terhadap calon populasi penelitian untuk mengetahui sejauh mana kesiapan populasi dalam menerima teknologi virtual reality.