

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 1.1 Simpulan

Berikut merupakan simpulan dari hasil penelitian, pengembangan dan penerapan media *augmented reality* pengemasan yang telah dilakukan:

1. Berdasarkan hasil validasi tiga validator untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *augmented reality* pengemasan, diperoleh hasil sebagai berikut: kelayakan oleh ahli materi dinyatakan “**Layak**”, kelayakan oleh ahli bahasa “**Sangat Layak**”, kelayakan oleh ahli media “**Sangat Layak**”. Sebagian besar responden menyatakan **setuju** terhadap kualitas dan tampilan pada media pembelajaran *augmented reality* pengemasan.
2. Berdasarkan hasil setelah pemberian media pembelajaran *augmented reality* pengemasan untuk mengetahui literasi visual peserta didik SMKN 1 Mundu Cirebon dinyatakan sebagai berikut:
  - a. Kemampuan visualisasi dinyatakan “**Sangat Baik**”.
  - b. Kemampuan penalaran visual dinyatakan “**Baik**”.
  - c. Kemampuan pandangan kritis dinyatakan “**Baik**”.
  - d. Kemampuan perbedaan visual dinyatakan “**Sangat baik**”.
  - e. Kemampuan asosiasi visual dinyatakan “**Sangat baik**”.
  - f. Kemampuan rekonstruksi makna dinyatakan “**Sangat baik**”.
  - g. Kemampuan konstruksi makna dinyatakan “**Kurang baik**”.

#### 1.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan dan penerapan media pembelajaran *augmented reality* pengemasan yang telah dilakukan, beberapa implikasi yang didapat yaitu:

1. Media pembelajaran *augmented reality* pengemasan belum memiliki banyak objek 3D yang disajikan.
2. Soal latihan pada produk media pembelajaran *augmented reality* pengemasan tidak tersedia, dikarenakan pemberian soal terpisah dengan media.

### 1.3 Rekomendasi

Berdasarkan implikasi di atas, rekomendasi yang dapat peneliti ajukan untuk mengembangkan kualitas aplikasi yang lebih baik selanjutnya, yaitu:

1. Untuk peneliti selanjutnya jika akan melanjutkan penelitian ini, agar menambahkan objek 3D yang disajikan pada media pembelajaran *augmented reality* pengemasan.
2. Menyertakan soal-soal latihan pada produk media pembelajaran *augmented reality* pengemasan.