

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran yang dirancang, telah melalui uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan menguji kelayakan aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, aspek komunikasi visual, kelayakan isi. Hasil dari uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi adalah media pembelajaran yang dirancang termasuk ke dalam kategori **sangat layak**.
2. Setelah melaksanakan penelitian, implementasi media pembelajaran Sistem Kontrol Terprogram bagi kelas XI Teknik Otomasi Industri di SMK Negeri 1 Cimahi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* yang kemudian diuji dengan uji *N-gain* dan masuk pada kriteria tinggi. Pada ranah afektif dan psikomotor rata-rata peserta didik mendapatkan nilai baik.

#### 5.2 Implikasi dan Rekomendasi

Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah dikatakan layak setelah diuji oleh ahli media dan siswa yang telah menggunakannya pada proses pembelajaran. Dalam penerapan media pembelajaran berbasis AR berakibat langsung pada ketertarikan siswa dalam belajar dan menjadikan kondisi belajar menjadi lebih aktif. Hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan setelah menggunakan media ini. Implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran layak digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Peneliti memberikan rekomendasi untuk peneliti selanjutnya adalah media pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi menjadi lebih sempurna, baik dari segi

Febrian Aditya Ramadhan, 2019

**PENGUNAAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN INSTALASI PLC SEBAGAI PENGENDALI SISTEM OTOMASI INDUSTRI TERHADAP SISWA SMKN 1 CIMAH**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

isi maupun penyajian. Pada tugas siswa, dapat diberikan masalah-masalah yang sering muncul di industri sehingga siswa dapat merasa terjun langsung ke dunia industri dan itu dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar lebih mengenai Sistem Kontrol Terprogram.

Jika terdapat perubahan kurikulum, media juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum yang sedang digunakan pada sekolah tersebut, sehingga media pembelajaran tetap dapat digunakan pada proses pembelajaran.