

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan pada seluruh tahapan penelitian yang dilaksanakan peneliti di SMKN 1 Majalengka pada tahun ajaran 2022/2023, maka peneliti dapat menjawab rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Pembelajaran pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung di SMKN 1 Majalengka menggunakan media *augmented reality* ditinjau dari respon atau antusias siswa dari beberapa indikator seperti Kemudahan , Efisiensi serta Pemahaman siswa setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *augmented reality* termasuk kategori "Baik".
2. Hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* menggunakan *augmented reality* pada kelas eksperimen dan media *powerpoint* (pembelajaran konvensional) pada kelas kontrol menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari rata-rata nilai N-Gain *pretest* dan *posttest* dengan kategori "Sedang".
3. Berdasarkan uji *manny-whitney u test* dinyatakan dalam hipotesis penelitian ini diterima yaitu "Terdapat perbedaan yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung di SMKN 1 Majalengka." Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa ditinjau dari hasil nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

5.2 Implikasi

Berdasarkan simpulan yang didapat pada penelitian ini, dapat dikemukakan implikasi, sebagai berikut :

1. Hasil penelitian dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh dengan digunakannya media *augmented reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung di SMKN 1 Majalengka. Hal tersebut dapat dijadikan suatu solusi dalam hal pembelajaran yang lebih interaktif supaya siswa lebih mudah dan *flexibel* saat memahami materi ajar.
2. Hasil penelitian ini dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh dengan digunakannya media *augmented reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung di SMKN 1 Majalengka, supaya menjadi rujukan bagi guru serta pihak sekolah untuk dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Hasil penelitian ini dinyatakan bahwa terdapat pengaruh dengan digunakannya media *augmented reality* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung di SMKN 1 Majalengka, supaya penelitian ini menjadi rujukan guna meningkatkan kualitas pendidikan pada Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi pihak guru, dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *augmented reality* supaya semangat serta motivasi siswa dapat terjaga, pemahaman siswa dalam mengenali objek 2D lebih terarah dan hasil belajar menjadi optimal.
2. Bagi pihak siswa, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan sungguh-sungguh supaya hasil belajar lebih optimal dan ilmu yang didapat menjadi bermanfaat serta memanfaatkan fasilitas pembelajaran dengan baik sehingga terciptanya pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengkaji serta meneliti kembali penggunaan *augmented reality* dalam pembelajaran pada cakupan yang lebih luas serta lebih baik lagi.