

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan dalam desain media pembelajaran simulator digital 3D (*lighting system*), maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan desain simulator digital 3D pada penelitian ini dirancang dan dikembangkan melalui prosedur ilmiah dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yaitu menghasilkan media pembelajaran simulator digital 3D (*lighting system*) yang berbasis aplikasi pada perangkat *smartphone* yang mudah digunakan oleh pengguna baik guru maupun peserta didik di era digital revolusi industri 4.0.
2. Respon pengguna terhadap desain simulator digital 3D (*lighting system*) mendapatkan respon positif dengan kategori sangat baik. Namun dengan demikian terdapat beberapa perbaikan produk media pembelajaran yang disarankan oleh pengguna.
3. Penggunaan simulator digital 3D (*lighting system*) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemandirian belajar peserta didik.

5.2 Implikasi

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran simulator digital 3D (*lighting system*) yang memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik pada materi kelistrikan sistem penerangan.
2. Memberikan kemudahan bagi guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran dalam keterbatasan sarana dan waktu pada penyampaian materi pembelajaran yang kurang efektif.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi penelitian ini dilakukan dalam upaya membuat desain simulator digital 3D (*lighting system*) sebagai media pembelajaran, maka terdapat beberapa hal yang dapat direkomendasikan.

1. Bagi guru program keahlian teknik otomotif, khususnya mengampu mata pelajaran kelistrikan sistem penerangan diharapkan dapat menggunakan simulator digital 3D (*lighting system*) sebagai media pembelajaran untuk melatih kemandirian belajar peserta didik sehingga dapat memotivasi semangat belajar peserta didik secara individu.
2. Bagi pihak sekolah dapat memberikan masukan untuk memfasilitasi guru dalam mengembangkan kemampuannya pada salah satu bidang teknologi digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran guna untuk meningkatkan mutu pendidikan.
3. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya dapat menyempurnakan dari keterbatasan pembuatan simulator digital 3D (*lighting system*) dengan menambahkan fitur latihan yang lebih interkatif dan dapat digunakan untuk berbagai jenis *platform* digital lainnya.