

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian rancang bangun 3D Virtual Learning Environment (3D VLE) dengan model pembelajaran *Experiential Learning* untuk meningkatkan kognitif siswa pada materi Arsitektur dan Organisasi Komputer, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengembangan 3D VLE pada model pembelajaran *Experiential Learning* dengan materi Arsitektur dan Organisasi Komputer dapat digunakan dengan baik jika dilihat dari hasil validasi ahli, hasil belajar berupa peningkatan kognitif, hasil tanggapan peserta didik secara umum, dan kuesioner untuk 3D VLE.
- 2) Pengaruh 3D VLE pada model pembelajaran *Experiential Learning* dengan materi Arsitektur dan Organisasi Komputer adalah mampu meningkatkan kognitif siswa secara “Signifikan” dan berkategori “Sedang” (*mean N-Gain* sebesar 0,64 dari kelas K5 dan K6), dengan aspek visualisasi yang berkorelasi “Sangat Tinggi” (0,809 dari kelas K5, 0,815 dari kelas K6) pada peningkatan kognitif dan menjadi faktor utama dari 3D VLE.
- 3) Tanggapan peserta didik terhadap multimedia pembelajaran memperoleh hasil yang baik. Semua bagian penilaian memiliki tingkat kelayakan “Sangat Layak” kecuali bagian penilaian evaluasi yang hanya “Layak”, dikarenakan adanya perbedaan tujuan tes yang dimaksud dalam multimedia pembelajaran ini dengan tujuan tes pada instrumen multimedia pembelajaran. Terdapat saran atau kritik berupa perlu adanya penambahan contoh simulasi.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan. Lebih rinci mengenai rekomendasi tersebut yaitu, sebagai berikut:

- 1) Perlu ditambahkan contoh simulasi dan latihan yang lebih banyak.
- 2) Jika memungkinkan, buatlah versi HP dari multimedia pembelajaran ini untukantisipasi apabila tidak bisa menggunakan komputer. Biasanya siswa SMK sudah memiliki HP yang memadai.

Irfan Muhammad Faisal, 2023

RANCANG BANGUN 3D VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT PADA MODEL PEMBELAJARAN
EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI ARSITEKTUR
DAN ORGANISASI KOMPUTER

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

- 3) Bila perlu buat anggaran khusus dari sekolah untuk menyediakan *headset* lebih banyak untuk jurusan tertentu.
- 4) Jika memungkinkan, atur ulang jadwal mata pelajaran informatika agar berada di awal jam pelajaran untuk memaksimalkan pembelajaran.