

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Simpulan**

Desain pembelajaran sangat penting dibuat sebelum mengembangkan media pembelajaran, karena pada desain pembelajaran bertujuan untuk merancang proses pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa salah satunya dalam peningkatan keterampilan abad 21, adapun temuan dilapangan yang harus di kembangkan pada desain pembelajaran, diantaranya:

1. Hasil penelitian telah berhasil mengembangkan desain pembelajaran materi dasar teknik pembubutan berbasis AR yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dengan karakteristik memiliki sintaks yang terdiri dari lima fase PjBl dan discovery learning, setiap fase ada kegiatan belajar mandiri dengan media berbasis AR. Adapun kelima fasenya sebagai berikut: 1) penentuan pertanyaan mendasar, 2) Mendesain perencanaan proyek, 3) Menyusun jadwal, 4) Memonitor peserta didik, dan 5) Menguji hasil .
2. Kelayakan ditentukan berdasarkan hasil pengujian menunjukkan bahwa perancangan desain pembelajaran lebih meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang terbukti pada hasil judgement ahli desain pembelajaran yang menyatakan sudah layak berdasarkan kriteria sintaks model pembelajaran yang terintegrasi dari indikator keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

#### **5.2 Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian desain pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) untuk mesin bubut yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dapat dirumuskan implikasi, yaitu pengembang AR dapat mengembangkan teknologinya menggunakan pendekatan pedagogi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sesuai dengan storyboard yang telah disesuaikan dengan skenario pembelajaran.

**Nisaudzakiah Utami, 2023**

*DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) PADA PEMBELAJARAN DASAR TEKNIK PEMBUBUTAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN PEMECAHAN MASALAH*

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

1. Rancangan desain pembelajaran yang telah disusun harus berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, sintaks dari model pembelajaran yang dipakai, karakteristik materi pembelajaran yang dipilih, kemampuan siswa yang perlu ditingkatkan dan karakteristik teknologi media pembelajaran yang dipilih.
2. Kelayakan desain pembelajaran yang telah dinilai oleh *expert judgement* sudah layak berdasarkan indikator penilaian yang sudah disediakan dengan melewati tiga kali revisi dari konten materi, aspek pedagogik, dan aspek teknologi yang dipakai.

### 5.3 Saran

Dari kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat memberikan saran untuk penelitian desain pembelajaran:

1. Pengembangan teknologi harus didasarkan pada tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi diantaranya berpikir kritis dan pemecahan masalah.
2. Penelitian ini mengacu pada pembelajaran pembubutan. Sebelum memulai pembubutan, siswa perlu membuat langkah kerja sesuai jobsheet sehingga siswa harus di stimulus untuk berpikir tingkat tinggi dan dapat melakukan simulasi pembubutan di AR ini.