

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian *Design and Development* (D&D) pada pengembangan LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality* diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality* dilakukan dengan mengacu pada tahapan D&D type 2 meliputi tahap identifikasi masalah (*Identify the problem*) tahap mendeskripsikan tujuan (*Describe the Objectives*), tahap desain dan pengembangan (*Design and Development the Artifact*), tahap uji coba produk (*Test the Artifact*) evaluasi hasil uji coba (*Evaluate the Testing Results*) dan terakhir tahap mengomunikasikan hasil uji coba (*Communicating the Testing Results*). Pada tahap identifikasi masalah (*Identify the problem*) terdapat beberapa hal yang dianalisis yaitu identifikasi proses pembelajaran, identifikasi kebutuhan pengembangan, identifikasi kurikulum dan identifikasi karakteristik peserta didik. Pada tahap mendeskripsikan tujuan (*Describe the Objectives*) peneliti menetapkan tujuan umum dan khusus. Pada tahap desain dan pengembangan (*Design and Development the Artifact*) proses desain dan pengembangan dilakukan dengan 1) pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM) 2) pembuatan *storyboard* LKPD 3) pembuatan rencana pembelajaran dengan menerapkan pendekatan RPP 4) penentuan aplikasi yang akan digunakan 5) pembuatan LKPD 6) pembuatan infografik dan video panduan pengguna 7) pembuatan soal *pre-test* dan *post-test* 8) pembuatan *cardboard virtual reality*. Hasil dari tahap desain draf LKPD berdasarkan hasil analisis pada tahap identifikasi masalah. Tahap uji coba produk (*Test the Artifact*) peneliti melakukan *expert judgment* yang kemudian akan menghasilkan hasil kelayakakan ahli. Tahap evaluasi hasil uji (*Evaluate the Testing Results*) peneliti mengaplikasikan rancangan bahan ajar yang telah dirancang di kelas. Setelah diimplementasikan sebagai bagian dari proses pembelajaran, dilakukan evaluasi melalui penggunaan angket respon guru dan peserta didik terkait

penggunaan bahan ajar dengan materi yang diajarkan hasil dari tahap draf hasil angket respon pengguna, dan hasil N-gain dari *pre-test* dan *post-test*, dan analisis SWOT. Tahap terakhir mengomunikasikan hasil uji coba (*Communicating the Testing Results*) Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan artikel jurnal berakreditasi sinta.

2. Hasil uji kelayakan LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality* telah melewati tahap uji validitas dan reliabilitas oleh 6 validator meliputi 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 ahli pembelajaran. Berdasarkan penilaian validator ahli materi menggunakan *Aiken's V* pada produk LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality* ditinjau dari aspek kelayakan materi/isi memiliki nilai sebesar 0,875 dan pada aspek kelayakan penyajian materi memiliki nilai sebesar 0,875 dengan kategori “Sangat Tinggi” karena berada pada rentang nilai $0,80 < V \leq 1,00$ dan hasil perhitungan *measure of agreement kappa* sebesar 0,806 dengan kategori “Baik”. Sedangkan penilaian validator ahli media menggunakan *Aiken's V* pada produk LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality* ditinjau dari aspek didakti memiliki nilai sebesar 0,925, pada aspek konstruksi memiliki nilai sebesar 0,953 dan aspek teknis memiliki nilai sebesar 0,875 dengan kategori “Sangat Tinggi” karena berada pada rentang nilai $0,80 < V \leq 1,00$ dan hasil perhitungan *measure of agreement kappa* sebesar 1,00 dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya penilaian validator ahli pembelajaran menggunakan *Aiken's V* ditinjau dari aspek RPP memiliki nilai sebesar 0,922, dan dari aspek LKPD memiliki nilai sebesar 0,946 dengan kategori “Sangat Tinggi” karena berada pada rentang nilai $0,80 < V \leq 1,00$ dan hasil perhitungan *measure of agreement kappa* sebesar 0,815 dengan kategori “Sangat Baik”
3. Respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan perangkat pembelajaran LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality* mendapatkan respon dengan kategori “Sangat Baik” hal ini karena perolehan skor berada pada rentang 81%-100%. Dengan nilai rata-rata persentase angket respon guru sebesar 94% dan nilai rata-rata persentase angket respon peserta didik sebesar 95%.
4. Pencapaian kemampuan berpikir kritis melalui penggunaan LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality* terdapat peningkatan dengan kategori “Peningkatan

Sedang” dengan hasil N-Gain sebesar 0,7306. Perbandingan nilai rata-rata N-Gain peraspek berpikir kritis siswa menunjukkan peningkatan pada aspek memberikan penjelasan sederhana dengan skor N-Gain sebesar 0,8 termasuk kategori “Peningkatan Tinggi”. Peningkatan juga terjadi pada aspek membangun keterampilan dasar dengan skor N-Gain sebesar 0,7 termasuk kategori “Peningkatan Sedang”. Aspek menyimpulkan memiliki skor N-Gain sebesar 0,7 dengan kategori “Peningkatan Sedang”, aspek membuat penjelasan lebih lanjut memiliki dengan skor N-Gain sebesar 0,7 termasuk kategori “Peningkatan Sedang” dan terakhir aspek strategi dan taktik dengan skor N-Gain sebesar 0,7 termasuk “Peningkatan Sedang”.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian pengembangan LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality* adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality* ini, dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan LKPD berorientasi *virtual reality*.
2. LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality* dapat digunakan sebagai bahan ajar interaktif dalam proses membelajarkan materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya.
3. LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality* membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dikarenakan memuat konten media menarik seperti teks, gambar/ilustrasi, dan video.
4. LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality* dapat membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya secara mandiri melalui kegiatan-kegiatan yang disajikan dalam LKPD.
5. LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality* dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang terbukti melalui analisis data skor N-Gain.

5.3 Rekomendasi

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih belum sempurna, terdapat kekurangan. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran untuk semua pihak yang berkaitan dengan penelitian mengenai LKPD Pehebema berorientasi *virtual reality*, antara lain:

1. Bagi Sekolah, peningkatan fasilitas dan infrastruktur yang memadai bagi para pendidik dapat meningkatkan sumber belajar menjadi lebih inovatif.
2. Bagi guru, LKPD berorientasi *virtual reality* dapat diadaptasi untuk berbagai materi dan tingkat pendidikan yang berbeda. Saat merancang LKPD, disarankan untuk menggunakan aplikasi berbayar agar pengembangan dapat maksimal dengan memanfaatkan fitur premium.
3. Bagi Peneliti, diperlukan uji coba LKPD yang melibatkan berbagai sekolah dengan beragam karakteristik untuk mengevaluasi kualitas LKPD yang telah dikembangkan.
4. Bagi Pembaca, disarankan untuk mengembangkan variasi dalam penggunaan elemen, objek, tampilan dan konsep yang digunakan dalam LKPD untuk meningkatkan pengalaman belajar dan motivasi peserta didik.