

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses perancangan media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains & berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar direncanakan dengan menggunakan metode D&D (*Design & Development*) type 2 yaitu *product and tools reseacrh* berdasarkan Richey & Klein (2007). Perancangan media ini melalui beberapa tahapan yaitu tahap pembuatan Garis Besar Program Media (GPBM) yang mencakup menentukan penulisan cerita, membuat *storyboard* dan pemilihan aplikasi pengembangan media *virtual reality*.
2. Berdasarkan hasil rancangan media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar adalah aplikasi *virtual reality* untuk menumbuhkan literasi sains dan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang di dalamnya terdapat video 360° jelajah sistem pencernaan, animasi gambar, literasi materi sistem pencernaan, kuis interaktif yang dapat peserta didik akses dengan mengunduh aplikasi pada handphone dan digunakan dengan VR box.
3. Berdasarkan kelayakan media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar diperoleh melalui validasi dari para ahli. Validator media ini adalah dari ahli media dan ahli materi yang menilai tiap-tiap aspek mengenai media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar yang di interpretasi “Sangat Layak” digunakan untuk menumbuhkan literasi sains dan kemampuan berpikir kritis peserta

didik kelas V sekolah dasar. Selain itu, ahli media dan materi juga memberikan saran dan masukan untuk media *virtual reality* yaitu mengenai notifikasi/*soundeffect* jika benar salah pada media, konsep HCI (*human computer interaction*) saat close program/apps, narasi mengenai kelenjar pencernaan.

4. Berdasarkan hasil respon guru dari kuisisioner dan wawancara dari penggunaan media *virtual reality* dari tiap-tiap aspek medndapat respon positif terhadap implementasi media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar mendapatkan respon positif terhadap penggunaan media.
5. Berdasarkan keberterimaan dari guru, pengembangan media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar adalah media *virtual reality* sistem pencernaan diterima oleh guru.
6. Berdasarkan pelaksanaan penelitian, dampak dari penggunaan media *virtual reality* ini terdapat kelebihan dan kelemahan dari pengembangan media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar tiga kelebihan dan tiga kekurangan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan paparan dari simpulan penelitian diatas, dengan demikian implikasi dari penelitian pengembangan media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Sebelum penelitian ini dilakukan, sekolah belum memiliki dan familiar dengan *virtual reality* yang berbasis teknologi. Dengan demikian, penelitian dari pengembangan media ini sekolah termotivasi untuk memfasilitasi peserta didik dengan VR box agar dapat menggunakan media *virtual reality*.
2. Media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar dirancang

sebagai abstraknya bayangan peserta didik mengenai sistem pencernaan serta menciptakan lingkungan visual yang dapat dirasakan oleh peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna.

3. Media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar didesain semenarik mungkin agar peserta didik dapat fokus pada visualisasi dan audio penjelasan yang ditayangkan. Selain itu juga, agar peserta didik dapat fokus untuk menjawab kuis-kuis yang diselengi pada tayangan sistem pencernaan.
4. Media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar memfasilitasi guru untuk lebih mudah dalam memberikan pemahaman mengenai sistem pencernaan yang mulanya guru hanya memperlihatkan gambar dan video pada peserta didik, dengan adanya media *virtual reality* guru terbantu untuk membuat pembelajaran lebih bervariasi dan menantang.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar, peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi pengembang yang akan mengembangkan media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar, sebaiknya mengupayakan agar media *virtual reality* dapat digunakan untuk handphone dengan spesifikasi rendah.
2. Bagi peneliti yang akan mengembangkan media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar sebaiknya mempertimbangkan sosial emosional anak untuk mendesain media.
3. Melakukan evaluasi berkala dari efektivitas media *virtual reality* sistem pencernaan untuk menumbuhkan literasi sains dan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar. meninjau umpan balik guru dan peserta

didik, serta melakukan penyesuaian jika diperlukan untuk meningkatkan kualitas media.