

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif 360° Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Rumah Adat di Kelas IV Sekolah Dasar” diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain dari pengembangan media pembelajaran interaktif 360 derajat terdiri dari beberapa tahap yaitu identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, serta desain dan pengembangan. Dari identifikasi masalah, ditemukan bahwa beberapa siswa masih kesulitan memahami materi rumah, terutama dalam membedakan jenis rumah adat. Temuan ini diperoleh dari hasil observasi di kelas IV SDN Perwira 1 Bekasi. Tahap berikutnya adalah merumuskan tujuan berdasarkan masalah yang teridentifikasi. Selanjutnya, tahap desain dan pengembangan melibatkan pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM), *storyboard*, modul ajar, serta pengumpulan gambar, teks, dan langkah-langkah lainnya hingga media siap digunakan sebagai media pembelajaran interaktif 360 derajat.
2. Berdasarkan penilaian uji kelayakan yang diperoleh dari para ahli, termasuk ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa melalui angket validasi menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif 360 derajat termasuk dalam kategori "Sangat Layak." Sementara itu, persentase dari pengguna, yaitu siswa kelas IV dan penilaian guru juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak" berdasarkan angket respons. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif 360 derajat efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi rumah adat di kelas IV.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian rancang bangun media pembelajaran interaktif 360 derajat yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif 360 derajat menawarkan pengalaman belajar yang inovatif bagi siswa. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat langsung terlibat dalam proses belajar dengan cara yang lebih interaktif, memungkinkan mereka untuk mengakses dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung melalui *platform* tersebut.
2. Media pembelajaran interaktif 360 derajat berbasis *website*, yang memberikan keuntungan tambahan dengan meningkatkan variasi media pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pengajaran materi rumah adat di kelas IV Sekolah Dasar. Media ini fleksibel karena dapat digunakan baik dalam situasi tatap muka maupun dalam pembelajaran luring (*offline*) dan daring (*online*), sehingga memungkinkan integrasi yang lebih luas dalam berbagai *setting* pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini memiliki aksesibilitas yang sangat baik, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Karena media ini berbentuk *website*, siswa dapat dengan mudah mengaksesnya melalui perangkat seperti *smartphone* atau laptop selama terhubung dengan internet. Ini memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, sesuai dengan kebutuhan dan waktu mereka.

5.3 Rekomendasi

Berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan penelitian ini:

1. Untuk Guru: Media pembelajaran interaktif 360 derajat dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengajaran materi rumah adat. Media ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Disarankan agar dalam mendesain media pembelajaran interaktif 360 derajat, guru mempertimbangkan untuk menggunakan gambar 360 derajat yang relevan dengan lingkungan sekitar siswa. Selain itu, menambahkan elemen seperti animasi, audio, dan video dapat membuat media lebih menarik. Penggunaan kuis interaktif dari platform seperti *Google Forms*, *WordWall*, ataupun *Quizizz* juga dapat meningkatkan efektivitas dan menarik perhatian siswa.

2. Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: Media pembelajaran interaktif 360 derajat dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk belajar materi rumah adat. Dengan penggunaan media ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dan mendalam tentang materi yang diajarkan.
3. Untuk peneliti selanjutnya, media pembelajaran ini bisa dijadikan sebagai referensi dalam penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran serta untuk mengevaluasi efektivitas media yang digunakan dalam proses belajar. Selain itu, melibatkan lebih banyak responden dalam proses penilaian dapat membantu mendapatkan kritik, saran, dan masukan yang konstruktif, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan.