

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bagian Bab V ini, akan disajikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Bagian simpulan menyampaikan hasil penelitian yang merujuk pada pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Adapun implikasi membahas dampak positif implementasi model pembelajaran *stimulation-immersion-collaboration-action* berbasis *virtual reality* (SICA-VR). Sedangkan rekomendasi memberikan saran atau anjuran kepada pemangku kebijakan, guru, serta peneliti selanjutnya.

5.1 Simpulan

1. Berdasarkan hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa kondisi faktual karakter nasionalisme mayoritas siswa Sekolah Dasar di DKI Jakarta berada pada kategori 'Cukup' sementara masih sebagian kecil yang mencapai kategori 'Sangat Baik'. Hal ini menandakan bahwa meski dasar-dasar pemahaman nilai nasionalisme telah ada, namun diperlukan intervensi yang lebih intensif untuk menguatkan nilai-nilai nasionalisme siswa di Sekolah Dasar. Temuan ini mempertegas perlunya intervensi pendidikan yang mampu menawarkan lebih dari sekedar pemahaman teoritis tentang nasionalisme, melainkan juga cara untuk membangun karakter nasionalisme secara lebih efektif di Sekolah Dasar.
2. Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran SICA-VR yang dirancang untuk membangun karakter nasionalisme siswa di Sekolah Dasar. Model ini memiliki empat tahapan pembelajaran: Stimulation, Immersion, Collaboration, dan Action. Setiap tahapan dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang imersif dan interaktif, yang terbukti efektif dalam membangun karakter nasionalisme.
3. Pengembangan Model SICA-VR yang mencakup sintaks pembelajaran, media pembelajaran *virtual* museum dan perangkat pembelajaran, telah dinilai valid berdasarkan penilaian ahli (*expert judgement*) dengan perolehan skor rata-rata 94,08%. Sehingga, hal tersebut menegaskan bahwa model SICA-VR sangat

layak dan relevan untuk dapat diimplementasikan di Sekolah Dasar sebagai alternatif strategi yang efektif dalam membangun karakter nasionalisme siswa.

4. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran SICA-VR efektif dalam membangun karakter nasionalisme pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil dari uji coba lapangan diperoleh peningkatan signifikan pada skor karakter nasionalisme siswa pada kelas eksperimen, dengan rata-rata skor N-Gain berada dalam kategori “Tinggi”, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh skor dalam kategori “Rendah”. Temuan ini menegaskan bahwa terdapat dampak positif yang signifikan dari penggunaan model SICA-VR terhadap pembangunan karakter nasionalisme siswa di Sekolah Dasar.
5. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh persepsi yang sangat positif terhadap implementasi model pembelajaran SICA-VR dari guru dan siswa di Sekolah Dasar. Model ini dianggap efektif oleh guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta relevan dengan kurikulum yang ada, dan sudah mengintegrasikan nilai-nilai nasionalisme ke dalam materi ajar berbasis *virtual reality*. Selain itu, siswa juga memberikan tanggapan positif, terutama terkait dengan keterlibatan dan rasa senang mereka saat menggunakan media teknologi *virtual reality* dalam pembelajaran. Dengan demikian, model SICA-VR dipandang oleh guru dan siswa sebagai metode pembelajaran yang tidak hanya inovatif dan menarik, tetapi juga efektif dalam memperkaya pengalaman belajar dan mendukung pembangunan karakter nasionalisme siswa di Sekolah Dasar.

5.2 Implikasi

1. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran SICA-VR dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam membangun karakter nasionalisme pada siswa Sekolah Dasar. Dengan mengintegrasikan penggunaan teknologi *virtual reality*, model ini telah memperkaya pengalaman belajar siswa melalui penyajian simulasi pembelajaran imersif dan interaktif, untuk mengeksplorasi nilai-nilai historis serta memfasilitasi pemahaman siswa yang lebih mendalam tentang sejarah kemerdekaan Indonesia, identitas

nasional, dan keberagaman budaya, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kecintaan serta rasa bangga terhadap tanah air Indonesia.

2. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran SICA-VR telah membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar siswa dalam membangun karakter nasionalisme. Dengan menerapkan empat tahapan belajar pada Model SICA-VR yaitu: *Stimulation*, *Immersion*, *Collaboration*, dan *Action*, telah menciptakan pembelajaran di kelas menjadi lebih terstruktur dan bermakna.
3. Mengimplementasikan model pembelajaran SICA-VR di Sekolah Dasar, membutuhkan guru-guru yang terampil dan memiliki pengetahuan yang memadai tentang teknologi *virtual reality*. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyediakan pelatihan dan pembekalan yang komprehensif kepada guru-guru tersebut mengenai aspek teknis penggunaan teknologi *virtual reality* serta strategi dalam merancang atau mengembangkan materi dan aktivitas pembelajaran yang efektif. Hal ini untuk memastikan bahwa guru dapat secara efektif mengimplementasikan model ini dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.
4. Keefektifan model SICA-VR dalam membangun karakter nasionalisme pada siswa Sekolah Dasar, menunjukkan pentingnya mengintegrasikan teknologi *virtual reality* ke dalam kurikulum dan program pendidikan karakter di Sekolah. Sehingga, hal ini diperlukan tindakan lebih lanjut yang berfokus pada pengembangan dan evaluasi model SICA-VR dalam konteks yang lebih luas terkait pendidikan karakter untuk siswa di Sekolah Dasar.

5.3 Rekomendasi

1. Bagi pengambil kebijakan, diharapkan untuk mengutamakan pengembangan dan penerapan program pendidikan karakter di Sekolah Dasar yang mengintegrasikan penggunaan teknologi, khususnya dengan mengadopsi model pembelajaran SICA-VR yang berbasis teknologi *virtual reality*. Penting untuk menyediakan dukungan dan fasilitas kepada guru-guru di Sekolah Dasar agar dapat mengimplementasikan model ini secara efektif. Hal tersebut mencakup

Freddy Widya Ariesta, 2024

DEVELOPMENT OF A STIMULATION-IMMERSION-COLLABORATION ACTION LEARNING MODEL
BASED ON VIRTUAL REALITY (SICA-VR) IN BUILDING THE CHARACTER OF NATIONALISM IN
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

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

pengadaan sumber daya terkait penggunaan teknologi *virtual reality* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Guru di Sekolah Dasar, diharapkan dapat meningkatkan ketrampilannya dalam membelajarkan dan menerapkan model SICA-VR untuk membangun karakter nasionalisme melalui pelatihan-pelatihan yang relevan. Selain itu, guru dapat mempersonalisasi konten-konten *virtual reality* yang dapat memperdalam pemahaman siswa di Sekolah dasar tentang nilai-nilai karakter nasionalisme.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengeksplorasi potensi model pembelajaran SICA-VR dalam konteks yang lebih luas, termasuk dampaknya terhadap aspek-aspek pendidikan karakter lain seperti: toleransi, peduli, dan gotong-royong. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat melakukan pengembangan konten *virtual reality* yang lebih beragam dan inklusif untuk siswa di Sekolah Dasar, misalnya terkait dengan sejarah kemerdekaan, identitas nasional, dan keberagaman budaya di Indonesia untuk memperluas pemahaman siswa tentang nilai-nilai nasionalisme.