

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini diuraikan simpulan terkait hasil analisis dan eksplorasi media pembelajaran digital yang digunakan pada pembelajaran apresiasi puisi kelas IV di SD hingga memunculkan perlunya pengembangan media pembelajaran digital *Virtual Reality* (VR) berbasis model P-IKADKA, rancangan media pembelajaran digital VR berbasis model P-IKADKA, hasil kelayakan media pembelajaran digital VR, hasil respons pendidik dan peserta didik terhadap kepraktisan media pembelajaran digital VR. Diuraikan implikasi dan rekomendasi yang sesuai dengan hasil penelitian tersebut.

5.1 Simpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model EDR terhadap media pembelajaran digital *virtual reality* pada pembelajaran apresiasi puisi kelas IV Sekolah Dasar (SD) dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Hasil Analisis dan Eksplorasi Media Pembelajaran Digital VR Apresiasi Puisi

Berdasarkan hasil analisis dan eksplorasi kebutuhan media pembelajaran digital VR pada pembelajaran apresiasi puisi bahwa di kelas 4 SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya (SD Lab) dan SDN 1 Nagrawangi menunjukkan perlunya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran digital yang spesifik pada materi apresiasi puisi. Media pembelajaran yang terdapat di dua SD belum memuat materi apresiasi peserta didik terhadap puisi. Dari hasil wawancara pada pendidik kelas IV bahwa hambatan pada pembelajaran apresiasi yaitu motivasi atau minat belajar. Selain itu partisipasi peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik di kelas IV di SD Lab dan SDN 1 Nagrawangi lebih aktif jika pelaksanaan pembelajaran difasilitasi dengan media pembelajaran digital.

Hasil analisis dan eksplorasi menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa digital *Virtual Reality* (VR) berbasis model P-IKADKA untuk memfasilitasi pembelajaran apresiasi puisi di kelas IV SD yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

5.1.2 Rancangan Media Pembelajaran Digital VR Apresiasi Berbasis Model P-IKADKA

Rancangan media pembelajaran digital VR dilakukan oleh peneliti memperhatikan penyajian informasi dan penggunaan teknologi. Media pembelajaran mengikuti urutan yang telah ditetapkan mulai dari mempersiapkan *background*, rekaman suara, dan jenis huruf yang digunakan untuk membuat video puisi deklamasi, pembuatan video tersebut menggunakan aplikasi *capcut*, petunjuk penggunaan media, membuat *storyboard* yang membantu perencanaan setiap langkah pembuatan produk, pengaturan alur cerita dalam dunia VR agar informasi yang disampaikan logis dan relevan, kemudian membuat dunia VR dengan menambahkan animasi relevan dengan isi puisi hingga menampilkan interaksi antar animasi. Pengembangan isi dunia VR disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang didapat melalui tahapan analisis dan eksplorasi.

5.1.3 Kelayakan dan Kepraktisan Rancangan Media Pembelajaran Digital VR Apresiasi Puisi

Kelayakan pada media pembelajaran digital virtual reality yang disusun oleh peneliti telah menjalani proses validasi oleh dua ahli yang memiliki keahlian masing-masing yaitu ahli media pembelajaran dan ahli teknologi pendidikan dari hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh persentase layak untuk digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran apresiasi puisi. Kepraktisan yang diperoleh kriteria sangat praktis. Media pembelajaran digital VR apresiasi puisi telah memenuhi standar kepraktisan untuk diaplikasi pada proses pembelajaran untuk kelas IV di SD.

5.2 Implikasi

Penelitian ini memberikan sejumlah implikasi penting bagi para pendidik yang ingin mengembangkan media pembelajaran digital VR untuk mengapresiasi puisi. Salah satu temuan utama adalah bahwa VR merupakan alat yang sangat praktis dan layak digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas IV SD. Namun untuk dapat memanfaatkan teknologi ini secara efektif, pendidik perlu memiliki pemahaman yang komprehensif tentang berbagai perangkat lunak dan perangkat keras yang mendukung pengembangan media VR. Dengan demikian, peserta didik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Keterampilan teknologi juga menjadi faktor penentu keberhasilan dalam mengimplementasikan VR dalam pembelajaran. Pendidik perlu terus mengembangkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan memberikan yang terbaik bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran digital VR dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik kelas IV SD dalam mengapresiasi puisi. VR menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun untuk memanfaatkan potensi penuh dari teknologi ini, peserta didik juga perlu memiliki keterampilan digital yang memadai. Penting sekali bagi sekolah untuk menyediakan fasilitas dan program pelatihan yang dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital VR memiliki potensi yang sangat baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Namun untuk mencapai hasil yang optimal, terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran VR.

- 1) Pertama-tama, sebelum memulai proses pengembangan, para pengembang perlu memiliki pemahaman yang mendalam mengenai berbagai *platform* VR

yang tersedia di pasaran. Pemahaman yang komperhensif ini akan sangat membantu dalam memilih *platform* yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan memastikan kelancaran proses pembuatan media.

- 2) Ketersediaan perangkat yang memadai seperti *smartphone* dengan koneksi internet yang stabil, juga menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi media VR dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta didik membutuhkan perangkat tersebut untuk mengakses dan berinteraksi dengan media VR yang telah dikembangkan.
- 3) Terakhir, peran pendidik sebagai fasilitator pembelajaran tidak dapat diabaikan. Pendidik perlu memiliki keterampilan teknologi yang cukup untuk dapat memberikan bantuan dan dukungan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media VR. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan analisisn mencapai tujuan yang diharapkan.