

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1. Simpulan

5.1.1. Simpulan Umum

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model D&D yang telah dilaksanakan, secara umum dapat disimpulkan bahwa desain dan pengembangan media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada pokok bahasan Keragaman Etnik dan Budaya berupa *mobile apps* dengan sokongan teknologi *Virtual Reality* (VR), serta tahapan pengembangan *mobile apps* yang dilakukan berdasarkan model Waterfall menurut Pressman (2010).

5.1.2. Simpulan Khusus

Adapun simpulan khusus berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Desain media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* untuk mata pelajaran IPS pada pokok bahasan Keragaman Etnik dan Budaya berupa *mobile apps* dengan konten VR serta deskripsi singkat tentang rumah adat Indonesia, tarian adat, dan lagu daerah, disertai dengan kuis interaktif. Terdapat kelemahan dari media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* diantaranya adalah (1) membutuhkan ponsel pintar dengan spesifikasi tertentu sehingga bisa mendukung teknologi VR; dan (2) membutuhkan VR Box untuk melihat konten VR sehingga visualisasi yang disajikan lebih realistis.
- 2) Proses pengembangan media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* dilakukan dengan tahapan pengkodean menggunakan *software* Unity 3D berdasarkan desain yang telah dibuat, serta melakukan ujicoba keberfungsian tiap elemen menggunakan *black box testing*.
- 3) Penilaian ahli terhadap aspek konten dan media terhadap media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* sangat baik. Terdapat beberapa tanggapan dari ahli yang dijadikan bahan untuk melakukan revisi produk, diantaranya adalah (1)

penambahan materi tarian adat; dan (2) penambahan kebutuhan *requirement* aplikasi

- 4) Respons siswa dan guru terhadap media pembelajaran *Culture View Virtual Reality* sangat baik. Terdapat beberapa tanggapan dari siswa dan guru yang dijadikan bahan untuk melakukan revisi produk, diantaranya adalah (1) memperbaiki kata-kata yang salah dalam pengetikan; serta (2) memperbaiki keterbacaan huruf yang menurut beberapa responden sedikit kurang sesuai.

5.2. Implikasi

Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran *Culture View VR* untuk pokok bahasan Keragaman Etnik dan Budaya diharapkan bisa membantu pembelajaran IPS dalam hal visualisasi materi pelajaran yang sedikit abstrak, sehingga tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar untuk melakukan perjalanan keliling daerah di Indonesia dalam rangka mengenali dan mempelajari Keragaman Etnik dan Budaya Indonesia. Karenanya media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kecintaan siswa juga pemahaman siswa terhadap budaya Indonesia utamanya dalam pokok bahasan Keragaman Etnik dan Budaya.

5.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti merumuskan beberapa saran yang dapat diperhatikan oleh pihak yang akan melaksanakan penelitian serupa, penelitian lanjutan, ataupun peneliti pribadi. Berikut merupakan rekomendasi dari peneliti:

- 1) Hasil dari penelitian ini dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya untuk kemudian melakukan pengukuran sejauh mana media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat efektif dalam penggunaannya dalam pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran ini dikembangkan lagi pada materi-materi yang memerlukan visualisasi dan cocok untuk disajikan kedalam bentuk tampilan VR.
- 3) Proses pengembangan media pembelajaran baiknya dilakukan oleh tim, sehingga setiap prosesnya dilakukan oleh ahlinya dengan spesifikasi masing-masing, sehingga bisa mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berkualitas.