

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada bab sebelumnya, secara umum disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Grazie Aerial Sky Virtual Reality (GAS-VR)* lebih tinggi dan signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran presentasi pada mata pelajaran IPS Kelas VII SMP Kahuripan Lembang dan media *GAS-VR* dapat dikatakan efektif setelah uraian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada aspek mengingat (C1) dengan menggunakan media pembelajaran *Grazie Aerial Sky Virtual Reality (GAS-VR)* lebih tinggi dan signifikan dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran presentasi dalam mata pelajaran IPS pada pokok bahasan bentuk muka bumi di SMP Kahuripan Lembang.
2. Hasil belajar siswa pada aspek memahami (C2) dengan menggunakan media pembelajaran *Grazie Aerial Sky Virtual Reality (GAS-VR)* lebih tinggi dan signifikan dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran presentasi dalam mata pelajaran IPS pada pokok bahasan bentuk muka bumi di SMP Kahuripan Lembang.
3. Hasil belajar siswa pada aspek menerapkan (C3) dengan menggunakan media pembelajaran *Grazie Aerial Sky Virtual Reality (GAS-VR)* lebih tinggi dan signifikan dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran presentasi dalam mata pelajaran IPS pada pokok bahasan bentuk muka bumi di SMP Kahuripan Lembang.

#### **B. Rekomendasi**

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dirumuskan dalam simpulan di atas, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi berbagai pihak untuk pengembangan dan eksperimen pada media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait yaitu:

## **1. Guru Mata Pelajaran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dengan menggunakan media pembelajaran *Grazie Aerial Sky Virtual Reality (GAS-VR)* diharapkan dapat memberikan motivasi pada guru dalam mengembangkan kompetensi yang dimilikinya untuk dapat menerapkan media pembelajaran *GAS-VR* ini. Meskipun dalam penerapannya, pembelajaran yang menarik tidaklah harus selalu menggunakan media ataupun model pembelajaran yang *up to date*, melainkan kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan terhadap materi pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran *Grazie Aerial Sky Virtual Reality (GAS-VR)* dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih menyenangkan dalam belajar dan dapat meningkatkan ranah kognitif siswa khususnya pada hasil belajarnya.

## **2. Sekolah**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Grazie Aerial Sky Virtual Reality (GAS-VR)*, siswa memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dan signifikan. Oleh karena itu peneliti sangat merekomendasikan pihak sekolah untuk memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar yang lebih inovatif agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar.

## **3. Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif pada khasanah keilmuan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan khususnya dalam mempersiapkan mahasiswanya sebagai tenaga ahli yang dapat merancang dan mengembangkan suatu media pembelajaran yang inovatif dan efektif serta sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

## **4. Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan kajian dan referensi dalam penelitian lanjutan mengenai media pembelajaran yang serupa pada ranah maupun aspek yang lainnya. Selain itu peneliti juga berharap agar peneliti selanjutnya dapat lebih inovatif dalam

mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik, serta dapat menjadi inspirasi dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran yang bermanfaat dalam pengembangan proses pembelajaran. Tidak menutup kemungkinan penerapan *virtual reality* berbasis edukasi ini dapat lebih dikreasikan agar menjadi suatu inovasi dalam dunia pendidikan.