

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1. Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dilapangan mengenai pemanfaatan kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Proses pemanfaatan kanal Youtube *Virtual Reality* proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran ASSURE untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dengan melakukan beberapa tahap yaitu analisis, perencanaan, pelaksanaan, evaluasi.
- b. Proses evaluasi mendapatkan hasil belajar yang cukup memuaskan dimana rata rata nilai siswa melebihi kriteria ketuntasan KKM. Hasil belajar ini merupakan bentuk keberhasilan dalam proses pembelajaran pemanfaatan Youtube *Virtual Reality* yang dapat memberikan pengalaman secara buatan yang dirancang secara virtual.
- c. Kesan yang diberikan oleh siswa terhadap proses pembelajaran pemanfaatan Youtube *Virtual Reality* mendapatkan kesan yang “Baik” dari berbagai macam aspek yakni membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan, membantu mengingat materi yang diajarkan dan menarik perhatian terhadap penggunaan media pembelajaran.

2. Implikasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dilapangan mengenai pemanfaatan kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi terdapat implikasi yang ditemukan sebagai berikut :

- a. Pada proses perencanaan pemanfaatan kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi terdapat kesulitan dalam menyiapkan alat alat yang dibutuhkan yaitu kacamata *Virtual Reality* yang membutuhkan hardware yang memiliki spesifikasi yang cukup tinggi dalam penggunaan hardware pada smartphone lalu kualitas ukuran kacamata *Virtual Reality* yang sesuai dengan kebutuhan pengelihatan siswa. Pemilihan materi pada media platform Youtube *Virtual Reality* yang cukup sulit untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan tujuan capaian indikator pada proses pembelajaran

sehingga dilakukan modifikasi terhadap media tersebut dalam konteks bahasa yaitu bahasa Inggris menjadi bahasa Indonesia. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran terdapat siswa yang mengeluh setelah menggunakan kacamata *Virtual Reality* merasakan efek pusing pada penglihatan dan beberapa siswa ada yang merasa takut ketika menggunakan kacamata *Virtual Reality* namun sebagian besar siswa merasa senang setelah menggunakan kacamata *Virtual Reality*.

- b. Secara hasil akhir dalam proses pemanfaatan kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi mendapatkan hasil cukup memuaskan karena mendapatkan nilai selisih yang cukup signifikan terhadap hasil rata-rata nilai siswa dengan kriteria ketuntasan minimal.
- c. Kesan yang diberikan siswa terhadap pemanfaatan kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi cukup positif karena siswa tersebut baru pertama kali menggunakan kacamata *Virtual Reality* dan penasaran terhadap penggunaan tersebut sehingga mereka tertarik ketika proses pembelajaran berlangsung.

3. Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di lapangan mengenai pemanfaatan kanal Youtube *Virtual Reality* di SDN Bojong Rawalumbu 5 Kota Bekasi berdasarkan implikasi yang ditemukan maka peneliti merekomendasikan hal-hal sebagai berikut :

A. Perencanaan

- a. Alat yang digunakan untuk menjalankan *Virtual Reality* yaitu kacamata *Virtual Reality* tidak terlalu sedikit dengan jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran agar dapat memaksimalkan waktu penggunaan dengan proses pembelajaran.
- b. Pilih kualitas kacamata *Virtual Reality* yang baik untuk digunakan agar meminimalisir efek yang diberikan setelah penggunaan kacamata *Virtual Reality*.
- c. Materi yang dipilih pada platform Youtube *Virtual Reality* sesuai dengan silabus dan indikator pencapaian pada proses pembelajaran.

B. Pelaksanaan

- a. Melakukan kordinasi dengan guru dalam proses penggunaan media yang akan digunakan
- b. Memberitahu kepada siswa mengenai efek yang diberikan setelah menggunakan kacamata *Virtual Reality*.
- c. Proses pembelajaran dibantu dengan operator untuk membantu guru dalam proses penggunaan kacamata *Virtual Reality*.
- d. Menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk memaksimalkan proses pembelajaran.
- e. Memperhatikan jadwal sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian untuk bisa sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

C. Evaluasi

- a. Evaluasi selanjutnya direkomendasikan untuk memperbanyak aspek dalam evaluasi tidak hanya 1 indikator yaitu pemahaman saja.
- b. Angket kuisisioner direkomendasikan untuk memperbanyak pernyataan dan aspek agar dapat memberikan hal hal yang baru diketahui.

Bagi peneliti selanjutnya direkomendasikan untuk menyempurnakan atau memodifikasi aspek dalam penelitian ini agar dapat memberikan karya ilmiah yang baik dan dapat dipertanggung jawabkan.