

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan mengenai Rancang Bangun Media *Virtual Tour* pada Materi Sumpah Pemuda di Kelas V SD, maka dapat disimpulkan penelitian ini sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian rancang media pembelajaran *virtual tour*, memiliki tujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran yang berbasis *virtual tour* pada mata pelajaran PPKn materi Sumpah Pemuda. Penelitian ini menggunakan metode *design and development (dnd)* dan model ADDIE. Model ADDIE dengan 5 rangkaian yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses rancang-bangun terdapat 2 tahap yaitu, di tahap analisis dengan wawancara untuk menelaah analisis kebutuhan dan kemampuan dalam proses pembelajaran. Tahap desain dengan penentuan sumber daya, penyusunan GBPM, pembuatan *flowchart*, spesifikasi produk, merancang panorama hingga ke *website*. Dalam bentuk prototipe, peneliti mengajukan validasi ke para ahli untuk diuji kelayakan media *virtual tour*.
2. Berdasarkan hasil penelitian uji kelayakan media pembelajaran *virtual tour*, pada tahap pengembangan peneliti menetapkan 3 ahli untuk menguji media yaitu ahli media, materi, dan bahasa. Ahli media memuat aspek kualitas teknis dan *virtual tour*. Cakupan indikator yaitu kualitas tampilan, tata letak, kebergunaan, perangkat lunak, dan penggunaan. Item pertanyaan terdapat 20. Media pembelajaran *virtual tour* mendapatkan kategori sangat layak dengan rata-rata persentase 94%. Lalu, dari ahli materi dengan aspek isi/materi dan memuat indikator tentang kesesuaian konsep materi, keakuratan isi materi, dan kelengkapan. Item pertanyaannya berjumlah 11. Media *virtual tour* dari ahli materi mendapatkan persentase 100% dan termasuk ke dalam kategori sangat layak. Terakhir, dari ahli bahasa dengan aspek kebahasaan, indikator kebenaran dalam penggunaan tata bahasa, dan 5 item pertanyaan. Media *virtual tour*

mendapatkan persentase 85% dan kategori sangat layak. Ahli bahasa juga memberikan beberapa masukan dan revisi untuk penyempurnaan produk. Media pembelajaran *virtual tour* sudah memenuhi aspek dari media, materi, dan bahasa untuk diterapkan.

3. Berdasarkan hasil penelitian respon siswa dan guru dalam media pembelajaran *virtual tour*, dengan peneliti mengambil 14 siswa untuk menggunakan media pembelajaran *virtual tour* yang diakses dari komputer dan *laptop*. Selesai menggunakan media *virtual tour*, siswa diminta untuk mengisi angket respon yang terdiri dari aspek isi/materi dan media serta indikator yang mencakup ketepatan, bahasa, daya tarik, dan kebergunaan. Rata-rata dari total persentase media *virtual tour* mendapatkan 90% dan termasuk sangat layak. Kesimpulan yang diberikan oleh siswa, tertarik menggunakan media *virtual tour* dan mudah dipahami. Hal ini menandakan media pembelajaran dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi dalam pembelajaran, terutama materi sejarah. Respon dari guru wali kelas V SD sebagai pendamping media pembelajaran memberikan penilaian dengan rata-rata persentase 98% dengan kategori sangat layak. Penilaian berdasarkan aspek isi/materi, dan media. Cakupan indikator ialah ketepatan, bahasa, daya tarik, dan kebergunaan. Guru wali kelas V SD menunjukkan pengembangan produk media *virtual tour* untu dapat dipergunakan secara lebih luas dan siswa dapat memahami alur sejarah dengan baik.

5. 2 Implikasi

Implikasi dari rancang-bangun media pembelajaran *virtual tour* pada materi Sumpah Pemuda yaitu:

1. Penelitian dengan judul “Rancang Bangun Media *Virtual Tour* pada Materi Sumpah Pemuda di Kelas V SD” untuk menambah sumber acuan bagi peneliti selanjutnya,
2. Media pembelajaran *virtual tour* dapat memotivasi dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa, khususnya di materi sejarah. Dengan rancangan *virtual tour*, siswa dapat memahami alur sejarah dari awal sampai akhir.,

Youni Enggrita, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA VIRTUAL TOUR PADA MATERI SUMPAH PEMUDA KELAS V DI SDN 169 PELITA CIPADUNG KECAMATAN CIBIRU

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

3. Media pembelajaran *virtual tour* yang masih terasa asing bagi siswa dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran,
4. Rancangan media pembelajaran *virtual tour* sudah sesuai dengan Kurikulum 2013 dan kompetensi dasar yang berlaku sejak penelitian ini dilaksanakan. Media pembelajaran *virtual tour* dapat diterapkan kepada siswa kelas V SD.

5.3 Rekomendasi

Berbagai tahapan telah peneliti lalui dalam penyusunan skripsi ini, peneliti memberikan rekomendasi terhadap pihak yang terkait:

1. Sekolah dapat membuat anggaran untuk terdapat media *virtual tour* yang berbasis pendidikan, sehingga dapat digunakan pada pembelajaran yang relevan.
2. Guru khususnya kelas V SD dapat menggunakan media *virtual tour* dalam materi sejarah, dengan media *virtual tour* siswa antusias dan membuat siswa ingin mencari lebih luas terkait materi tersebut.
3. Kepada pihak peneliti selanjutnya, dalam membuat media pembelajaran *virtual tour*, peneliti memberikan saran supaya dari segi desain khususnya dokumen tidak hanya tulisan dan gambar, tetapi terdapat *template* supaya tidak monoton. Peneliti juga menyarankan untuk mencari *hosting* yang terjangkau dan terpercaya supaya tidak mudah *down* ketika sedang dalam masa penggunaan.