

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual tour* 360 pada materi bangun ruang terhadap siswa tunarungu, yang dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa (SLB) Bina Mandiri dengan menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual tour* 360, didapatkan hasil model tahapan ADDIE, yang meliputi 1) Tahapan *Analysis*, pada tahap ini terdapat dua kegiatan analisis yang dilakukan, yakni (1) Analisis Kebutuhan. Pada analisis ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru matematika untuk mengidentifikasi masalah pada saat pembelajaran di kelas. Sehingga hasil observasi dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa siswa tunarungu memerlukan bantuan media visual agar dapat lebih mudah memahami materi. (2) Analisis Kurikulum. Pada analisis ini, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Tentunya, menyesuaikan materi dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang akan digunakan. Adapun materi yang digunakan pada penelitian ini adalah bangun ruang sisi datar. 2) Tahapan *Design*. Tahap ini dimulai dengan merancang media yang akan dikembangkan melalui pembuatan *storyboard*. *Storyboard* tersebut kemudian direvisi berulang kali hingga sesuai dengan format yang dibutuhkan untuk media yang akan dikembangkan oleh peneliti. 3) Tahapan *Development*. Pada tahap ini terdapat dua proses kegiatan, yaitu (1) Pembuatan Media Pembelajaran, proses pembuatan media disesuaikan dengan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Adapun pembuatan media *virtual tour* 360, dibuat menggunakan H5P serta beberapa aplikasi lainnya untuk bantuan tambahan. (2) Validasi dan Revisi Media, media yang sudah dikembangkan kemudian akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi yang dilakukan oleh para ahli berguna untuk menilai kelayakan dari media *virtual tour* 360. Selain itu, media yang direvisi sesuai saran dan masukan

yang diberikan oleh para ahli, sehingga tercapai media yang layak untuk diuji cobakan. Adapun, hasil validasi yang diberikan oleh ahli media dengan persentase 90%, dan validasi ahli materi dengan persentase 98,3%. Artinya media *virtual tour* 360 yang dikembangkan oleh peneliti “Sangat Layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Pada tahapan selanjutnya, yaitu 4) Tahapan *Implementation*. Media yang sudah layak, kemudian diuji cobakan kepada siswa tunarungu dan guru matematika di SLB Bina Mandiri. Setelah itu, siswa dan guru matematika diminta untuk memberikan respon melalui lembar angket, terkait media *virtual tour* 360 yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun hasil respon yang diberikan oleh siswa dengan persentase sebesar 95,83% dan guru dengan persentase 98,08%. Artinya respon penggunaan media *virtual tour* 360 yang diberikan oleh siswa dan guru matematika “Sangat Baik”. 5) Tahapan *Evaluation*. Tahap ini, menggunakan evaluasi formatif, dimana hasil dari tahapan *analysis*, *design*, dan *development* sudah baik dan sesuai dengan masukan serta saran dari para validator. Kemudian, dilihat pada hasil *implementation* skor angket yang ditujukan kepada siswa dan guru matematika menunjukkan respon "Sangat Baik". Dengan demikian media pembelajaran berbasis *virtual tour* 360 yang dikembangkan oleh peneliti “Sangat Layak” untuk digunakan dalam pembelajaran, serta respon siswa dan guru matematika terhadap media *virtual tour* 360 “Sangat Baik”. Selain itu, penggunaan media *virtual tour* 360 dapat memberikan bantuan yang signifikan kepada siswa tunarungu dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.

Berikut merupakan hasil media pembelajaran yang dipublikasikan melalui situs <https://info.etunas.com/2024/01/29/bangun-ruang-sisi-datar-kubus-dan-balok-menggunakan-virtual-tour-360-3/>

5.2. Keterbatasan

Media pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki beberapa kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *virtual tour* 360 ini hanya terbatas pada satu topik pembelajaran, yaitu bangun ruang sisi datar, yang mencakup sub bab kubus dan balok.
2. Hasil pengambilan gambar *virtual tour* 360 yang tidak simetris, sehingga terdapat beberapa hasil gambar yang pecah.
3. Latihan soal atau kuis di dalam media pembelajaran *virtual tour* 360 hanya mencakup pertanyaan yang berbentuk pilihan ganda saja.
4. Kesulitan dalam berkomunikasi dengan siswa tunarungu, dikarenakan peneliti belum lancar menguasai bahasa isyarat yang merupakan Bahasa keseharian bagi siswa tunarungu.

5.3. Saran

Setelah dilaksanakannya penelitian dan pembahasan, peneliti mengharapkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penggunaan media pembelajaran *virtual tour* 360 tidak hanya untuk kegiatan pembelajaran di dalam kelas tetapi bisa memperkenalkan lingkungan sekolah kepada pengguna.

2. Bagi Pendidik

Bagi Pendidik bisa memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti untuk memperlancar proses penyampaian materi.

3. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik diharapkan penggunaan media pembelajaran *virtual tour* 360 dilakukan secara lebih maksimal dan digunakan semestinya, sehingga fitur-fitur yang ada pada *virtual tour* dapat dijalankan dengan baik.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya



- a. Hendaknya pada penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *virtual tour* 360 yang bisa digunakan oleh siswa umum dan siswa disabilitas lainnya.
- b. Pembuatan media pembelajaran *virtual tour* 360 dapat dibuat lebih menarik lagi, sehingga siswa dapat lebih menikmati media pembelajarannya pada saat kegiatan belajar.

