

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan beberapa point penting sebagai berikut;

1. Media pembelajaran “Jelajah Geometri” berbasis *Virtual Reality* (VR) dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis pada siswa kelas IV SD dengan menggunakan metode *Research and Development* (RnD) melalui model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu; *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
2. Kelayakan media pembelajaran “Jelajah Geometri” berbasis *Virtual Reality* (VR) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis pada siswa kelas IV SD, termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan, berdasarkan hasil penilaian dari para ahli, yaitu: ahli media sebesar 96%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi sebesar 95%.
3. Berdasarkan hasil analisis terhadap respon siswa setelah penerapan media pembelajara “Jelajah Geometri” berbasis *Virtual Reality* (VR) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis pada siswa kelas IV SD, diketahui bahwa rata-rata persentase respon sebesar 76% yang menunjukkan bahwa media ini berada dalam kategori praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV sekolah dasar.
4. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran “Jelajah Geometri” berbasis *Virtual Reality* (VR) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis pada siswa kelas IV SD, yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas IV SD. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor N-gain rata-rata sebesar 0,78, yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, hasil uji *Paired Sample t-Test* meunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00 < 0,05, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara skor

pretest dan *posttest* siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif atau memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan selama proses pengembangan media pembelajaran “Jelajah Geometri” berbasis *Virtual Reality* (VR) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis pada siswa kelas IV SD, penulis memberikan beberapa saran yang mungkin bisa menjadi pertimbangan untuk ke depan;

1. Media “*Jelajah Geometri*” bisa menjadi pilihan menarik bagi guru dalam mengajar matematika, terutama pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran terasa lebih nyata dan menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis. Guru hanya perlu memastikan perangkat pendukung tersedia dan penggunaan waktunya teratur agar kegiatan belajar tetap berjalan optimal
2. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media berbasis teknologi seperti *Virtual Reality* dengan menyediakan sarana pendukung, seperti perangkat Vrbbox atau gawai yang memadai. Selain itu, sekolah juga bisa membuka ruang bagi guru-guru untuk mengembangkan media serupa yang dapat membantu siswa berpikir lebih kritis dan kreatif sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21.
3. Penelitian ini masih terbatas pada satu materi dan satu kelas di jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk:
 - a. Mengembangkan media “*Jelajah Geometri*” ini untuk materi lain atau jenjang yang berbeda.
 - b. Mengintegrasikan fitur interaktif yang lebih kompleks, seperti soal latihan langsung dalam VR atau umpan balik otomatis.
 - c. Melibatkan sampel yang lebih luas agar hasil penelitian lebih general dan representatif.
 - d. Menambahkan aspek lain dalam pengukuran efektivitas, misalnya motivasi belajar, pemahaman konsep, atau kerja sama antar siswa dalam pembelajaran kolaboratif berbasis teknologi.