

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan laboratorium realitas virtual (VR-Lab) terintegrasi pembelajaran hibrid, yaitu.

1. Media laboratorium realitas virtual (VR-Lab) yang dikembangkan merupakan media yang menerapkan interaksi 3D yang dapat diakses menggunakan *smartphone* android dengan format .apk yang dilengkapi kacamata VR dan kontroler. Aplikasi ini tidak memerlukan koneksi internet pada penggunaannya, sehingga dapat digunakan kapanpun dan dimanapun untuk melakukan percobaan secara virtual. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai pengganti dan suplemen untuk praktikum reguler.
2. Kualitas media VR-Lab mendapatkan hasil data kualitatif yang layak dari uji kelayakan (ahli media), kategori baik dari uji keterbacaan (peserta didik) dan uji kepraktisan (pendidik kimia). Oleh karena itu, media VR-Lab yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi elektrolit dan nonelektrolit.
3. Ada perbedaan pemahaman konsep dan efikasi diri, pemahaman konsep, dan efikasi diri yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan laboratorium reguler dengan yang menggunakan media VR-Lab sebagai suplemen. Adapun, yang tidak terdapat perbedaan pemahaman konsep dan efikasi diri, pemahaman konsep, dan efikasi diri secara signifikan antara peserta didik yang menggunakan laboratorium reguler dengan yang

menggunakan media VR-Lab sebagai pengganti. Peserta didik yang menggunakan media VR-Lab sebagai suplemen lebih baik dari pada peserta didik yang menggunakan laboratorium reguler dan media VR-Lab sebagai pengganti.

4. Persentase sumbangan yang diberikan media VR-Lab sebagai pengganti yang terhadap pemahaman konsep dan efikasi diri 28,3 % (cukup), pemahaman konsep 45,2 % (sedang), dan 14 % (cukup). Adapun, presentase sumbangan yang diberikan media VR-Lab sebagai suplemen terhadap pemahaman konsep dan efikasi diri 30,7% (sedang), pemahaman konsep 48,5 % (sedang), dan efikasi diri 13,6 % (cukup).

B. Implikasi

Implikasi yang dapat dilihat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran menggunakan kombinasi laboratorium yaitu VR-Lab dan reguler memberikan suasana baru terhadap peserta didik sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep dan efikasi diri secara khusus dalam dirinya.
2. Penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang menarapkan pembelajaran hibrid dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap keaktifan peserta didik dalam proses belajar di dalam dan di luar kelas.
3. Penggunaan laboratorium berbasis virtual memberikan kesiapan kepada peserta didik dalam melakukan praktikum dengan menggunakan laboratorium reguler.

C. Saran

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan pembejarian dengan cara mengembangkan media berbasis teknologi. Akan tetapi, masih ada beberapa hal yang harus dilakukan pada penelitian selanjutnya. Ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut.

1. Pendidik sebagai mediator diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran IT yang diintegrasikan dengan pembejarian hibrid, sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
2. Mahasiswa sebagai peneliti pendidikan sebagai *role model* diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran dan menerapkannya dengan beberapa model pembelajaran.
3. Pemerintah sebagai fasilitator diharapkan dapat memfasilitasi sekolah sehingga media pembelajaran berbasis IT dapat di terapkan dalam semua sekolah di Indonesia pada khususnya agar tidak tertinggal dalam era 4.0.