

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, mengenai penerapan teknologi virtual reality (VR) dalam pembelajaran interaktif untuk anak berkebutuhan khusus (tunagrahita ringan) maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media VR mampu meningkatkan pemahaman siswa tunagrahita ringan terhadap materi pembelajaran yang bersifat sangat konkret, seperti pengenalan jenis hewan dan makanannya. Visualisasi 3D dan simulasi nyata memungkinkan siswa melihat konsep yang diajarkan secara langsung tanpa implementasi buku dan model konsep, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan menyukainya.
2. Peran guru pendamping dalam keberhasilan penggunaan teknologi VR sangat penting, karena guru tidak hanya menjelaskan informasi terkait bagaimana teknik penggunaan alat, akan tetapi guru pendamping berada di sisi siswa ketika dia memakai alat tersebut, guru dapat membantu siswa dengan memberi dukungan emosionalnya agar anak juga aktif berkomunikasi saat penggunaan alat, dan menyesuaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa tunagrahita. Hasil penjelasan dari guru pendamping yang menyatakan 80% siswa tunagrahita menunjukkan antusias yang tinggi dan menjadi semangat belajar menggunakan VR dapat dinilai bahwa efektif berdasarkan penilaian subjektif guru pendamping.
3. Respons siswa pada teknologi VR tergolong positif, karena siswa tunagrahita menunjukkan antusiasme dan fokus yang tinggi dibandingkan dengan metode membuka buku. Siswa tunagrahita mampu menyebutkan kembali hewan yang telah dilihat dalam simulasi VR dengan pemahaman yang cukup baik terkait makanannya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait guna penerapan teknologi Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus dapat berjalan lebih optimal dan efektif :

1. Untuk Sekolah (SLB atau Institusi Pendidikan Khusus), sekolah diharapkan dapat memanfaatkan fasilitas sarana prasarana yang telah ada. Disisi lain sekolah dapat mengembangkan SDM yang ada untuk belajar menggunakan sistem pembelajaran VR yang terbukti efektif untuk meningkatkan antusias siswa tunagrahita untuk belajar lagi.
2. Untuk penulis, diharapkan untuk meningkatkan analisis data dengan penggabungan metode evaluasi objektif agar hasil dari penelitian tidak hanya bergantung terhadap penilaian subjektif guru pendamping. Disisi lain menambah variasi media VR dengan konten yang lebih beragam dan melibatkan banyak subjek penelitian yang tidak hanya siswa tunagrahita
3. Untuk Peneliti Selanjutnya, penelitian ini masih terbatas pada materi pengenalan hewan dan subjek tunagrahita ringan, karena siswa yang tergolong sedikit dan hanya beberapa siswa yang mau untuk diajak berkomunikasi. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian pada jenis kebutuhan khusus lain dan jenis materi pembelajaran yang lebih kompleks untuk menguji efektivitas VR secara luas.