

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan penelitian, tujuan dan pembahasan hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran virtual tour berbasis multimedia pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Binjai Langkat. Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. virtual tour ini cocok digunakan pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Binjai Langkat.
2. tur virtual digunakan lebih efektif pada mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 1 Binjai Langkat dibandingkan dengan media PowerPoint.

#### **5.2 Implikasi**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran yang sudah ada, baik media pembelajaran yang dibuat oleh instruktur maupun media pembelajaran yang dibuat oleh siswa. Implikasinya antara lain:

1. Media pembelajaran virtual tour berbasis multimedia membantu siswa dalam mempelajari sosiologi dengan menyediakan ide, foto, video, dan teks.
2. Media pembelajaran virtual tour berbasis multimedia memberikan kontribusi positif dan praktis khususnya bagi pelaksanaan proses

pembelajaran oleh guru. Dengan menggunakan media ini guru dapat menyelenggarakan pembelajaran dengan lebih efektif .

3. Penelitian pengembangan ini memungkinkan guru untuk menciptakan inovasi dalam penciptaan media pembelajaran, khususnya yang terintegrasi dengan teknologi. Kepala sekolah juga diharapkan mendukung upaya ini dengan menyediakan fasilitas pendukung sehingga guru dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.

### 5.3 Saran

Berdasarkan temuan yang disampaikan dalam simpulan dan implikasi hasil penelitian, dikemukakan beberapa saran di bawah ini:

1. Kepala sekolah, sebagai pengambil kebijakan dan motivator, harus secara aktif mendengarkan aspirasi guru dan bersiap mempelajari cara menerapkan teknologi pembelajaran baru.
2. Guru diharapkan tetap aktif mengikuti kemajuan teknologi pembelajaran melalui berbagai sumber dan kreatif dalam mengatasi tantangan yang dihadapi siswa. Mengikuti kemajuan teknologi secara aktif akan membantu menemukan media pembelajaran yang tepat, sedangkan kreativitas akan melahirkan inovasi-inovasi baru.
3. Perbaikan fasilitas pengembangan hendaknya terus dilakukan untuk menjaga minat siswa dan mencegah kebosanan selama kegiatan pembelajaran. Mengingat terbatasnya waktu yang tersedia bagi peneliti yang berarti beberapa aspek belum terkontrol.