

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah melakukan pengolahan data mengenai analisa performansi pelatihan keterampilan kerja dan tingkat *stress* dalam menyelesaikan *cognitive task* pada siswa berkebutuhan khusus menggunakan video *virtual reality* SLBN Jakarta Barat:

1. Berdasarkan waktu pengerjaan penyusunan lego menunjukkan bahwa metode manual memiliki rata-rata waktu 94.40 detik sedangkan penggunaan metode VR sebesar 101.80 detik. Menunjukkan bahwa berdasarkan waktu pengerjaan metode manual lebih cepat. Penyusunan dengan metode manual memiliki performansi waktu yang lebih baik.
2. Tingkat *stress* pada metode VR lebih rendah dibanding penggunaan metode manual. Dibuktikan dengan angka Mean RR, SDNN, RMSSD, dan pNN50 yang lebih besar pada metode VR. Mean RR metode VR yaitu 834.4 ms sedangkan manual 790 ms. SDNN metode VR yaitu 70.72 ms sedangkan normal 63.16 ms. Nilai RMSSD metode VR yaitu 84.60 ms sedangkan manual 78.26 ms. Nilai pNN50 metode VR 46.38% sedangkan manual 36.52%. Untuk Beban kerja ketika menyusun lego secara manual dan VR menurut para responden diklasifikasikan sebagai beban kerja ringan. Karena skor WWL berada dibawah 50. Skor WWL manual adalah 33.33 sedangkan metode VR adalah 32.53. Namun, skor WWL pada penyusunan lego secara manual memiliki skor yang lebih tinggi sedikit dibanding metode VR. Menunjukkan bahwa para responden sedikit merasa lebih berat dalam penyusunan lego menggunakan metode manual.

6.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, sebagian besar metode menunjukkan bahwa penggunaan Metode VR membantu responden menyelesaikan tugas dengan *stress* yang lebih rendah. Namun, memiliki jumlah waktu yang lebih banyak. Hal tersebut dipengaruhi dari peserta yang belum sering menggunakan metode VR namun, responden merasa VR membantu pengerjaan tugas mereka. Hal itu menjadikan dasar untuk memberi saran kepada pihak sekolah maupun pihak lain untuk menggunakan VR dalam penugasan kepada siswanya karena membantu pengerjaan tugas. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menambah jumlah pertanyaan kuisioner sehingga menunjukkan hasil yang lebih jelas pada kelima komponen yang ada. Pada penelitian ini sadar bahwa terdapat kekurangan selama penelitian, oleh karena hal tersebut untuk penelitian selanjutnya menyarankan agar mengembangkan teknologi VR secara terapan dan sistematis agar teknologi VR ini berguna untuk Pendidikan, khusus di Sekolah Luar Biasa.

