

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan realisasi aplikasi media pembelajaran mata kuliah fotografi berbasis *virtual reality* yang telah dikerjakan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

- a. Pembuatan media pembelajaran mata kuliah fotografi yang berbasis *virtual reality* ini menggunakan *software* Blender 3D dan *adobe after effect* kemudian dilakukan penambahan *coding* pada *unity* yang menghasilkan aplikasi dengan ukuran file 101 MB format APK yang dapat dilihat menggunakan laptop, *Virtual Reality* Oculus Quest 2 dan *smartphone* yang memiliki sistem operasi *android* 4.1 atau di atasnya.
- b. Berdasarkan hasil dari analisis data responden A yaitu orang-orang yang memiliki kompetensi sebagai ahli dalam bidang fotografi, *virtual reality*, dan multimedia dilihat dari profesi, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan dari responden. Hasil pengujian media pembelajaran berbasis *virtual reality* ini berdasarkan kelayakan aplikasi mendapatkan indeks persentase rata-rata 82% dan berada di kategori “Sangat Baik”.
- c. Berdasarkan hasil dari analisis data responden B, diketahui bahwa dominasi responden B memiliki jenjang Pendidikan D4 dengan rentang usia 20-22 tahun yang berada pada semester 2 sampai dengan semester 8. Hasil pengujian media pembelajaran berbasis *virtual reality* mampu menyampaikan informasi tentang segitiga exposure dalam fotografi dasar yang mudah dimengerti dan dipahami oleh mahasiswa D4 Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang dibuktikan dengan indeks persentase rata-rata 82.4% dan berada di kategori “Sangat Baik”.

5.2.Saran

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perancangan dan penerapan aplikasi media pembelajaran yang dibuat. Untuk itu peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

- a. Perlu dikembangkan interaksi pada pengguna yang tidak hanya dapat melihat dan bergerak 360°, tetapi memungkinkan pengguna dapat berjalan keliling dalam ruangan tersebut dengan baik.
- b. Selain dapat di-*install* di sistem operasi *android*, diharapkan aplikasi media pembelajaran ini dapat di-*install* pada sistem operasi yang lain, misalnya sistem operasi iOS yang merupakan sistem operasi untuk pengguna *smartphone* iPhone.
- c. Perlu adanya pengembangan fitur yang dapat menampilkan informasi tentang cara penggunaan aplikasi media pembelajaran tersebut pada saat simulasi dilakukan, agar pengguna lebih gampang mengerti tentang tata cara penggunaan aplikasi pada saat proses simulasi.