

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan penelitian pembuatan media pembelajaran pada mata kuliah Videografi yang menghasilkan sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality*, dapat disimpulkan:

1. Pembuatan media pembelajaran ini menghasilkan sebuah aplikasi *virtual reality* dengan format apk.
2. Berdasarkan latar belakang jenis kelamin, usia dan tingkat pendidikan pada responden *alpha* menunjukkan bahwa responden yang terlibat adalah orang-orang yang berkompeten di dalam bidangnya dan layak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat pada mata kuliah Videografi. Sedangkan responden beta merupakan mahasiswa yang membutuhkan dan akan menerima media pembelajaran tersebut.
3. Pada pembuatan media pembelajaran baru berupa *virtual reality* pada mata kuliah Videografi mendapatkan indeks persentase 78,75% jika dilihat dari segi tampilan, warna, audio dan *user experience* (UX). Serta dapat dikategorikan “Baik”.
4. Pembuatan media pembelajaran baru berupa *virtual reality* pada mata kuliah Videografi mendapatkan indeks persentase 90,1% jika dilihat dari segi penyampaian informasi serta tampilan. Serta dapat dikategorikan “Sangat Baik”.

5.2 Saran

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perancangan dan penerapan media pembelajaran berupa *virtual reality* yang peneliti buat. Untuk itu peneliti memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Agar kedepannya kegiatan pembelajaran dapat lebih aktif mengikuti perkembangan teknologi yang ada, baik dalam mata kuliah Videografi maupun mata kuliah lainnya.

2. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* ini, para penerima informasi (mahasiswa) diharapkan dapat lebih menyerap informasi yang disampaikan.
3. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan menjadi pemacu aktifnya mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran.