

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan perancangan dan realisasi aplikasi media pembelajaran mata kuliah animasi 3D berbasis *virtual reality* yang telah dikerjakan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pembuatan media pembelajaran mata kuliah animasi 3D yang berbasis *virtual reality* ini menghasilkan aplikasi dengan ukuran file 102 MB format APK yang dapat digunakan pada alat *virtual reality oculus quest*.
2. Hasil pengujian media pembelajaran berbasis *virtual reality* ini berdasarkan segi tampilan, warna, audio, dan tipografi (teks) mendapatkan indeks persentase rata-rata 80% dan berada di kategori “Sangat Setuju”.
3. Hasil pengujian media pembelajaran berbasis *virtual reality* berdasarkan informasi tentang animasi 3D dan 3 tahap proses pembuatan objek 3D pada mahasiswa D4 Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya mendapatkan indeks persentase rata-rata 87,19% dan berada di kategori “Sangat Setuju”.

#### **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:

1. Perlu dikembangkan interaksi pada pengguna yang tidak hanya dapat melihat dan bergerak 360°, tetapi memungkinkan pengguna dapat berjalan dalam ruangan tersebut dengan baik.
2. Selain dapat di-*install* di alat *virtual reality*, diharapkan aplikasi media pembelajaran ini dapat di-*install* pada *smartphone* yang memiliki sistem operasi *android* dan iOS.

3. 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