

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan realisasi media pembelajaran yang telah dikerjakan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu ;

1. Pembuatan media pembelajaran mata kuliah fotografi dasar berbasis *virtual reality* ini menggunakan *software* Blender 3D kemudian *export* penambahan *puzzles visual logic* pada Verge3D. Proses pembuatan media pembelajaran terdapat beberapa tahapan diantaranya, *modeling, animating, export file \*.glTF* Blender 3D ke Verge3D , pembuatan *puzzles visual logic* dan pembuatan *virtual reality* menghasilkan format *\*.html* yang dapat dilihat dengan menggunakan *smartphone*, laptop atau *Virtual Reality* Oculus Quest 2.
2. Berdasarkan hasil dari analisis responden Alpha 4 orang yaitu orang ahli dalam bidang fotografi dan multimedia animasi. Hasil pengujian media pembelajaran berbasis *virtual reality* ini efektif dalam mengganti media pembelajaran tertulis pada saat *online class* mendapatkan indeks persentase rata-rata 80% dan berada dikategori “Sangat Baik” maka berdasarkan penelitian Alpha media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* ini efektif untuk mengganti media pembelajaran tertulis memudahkan dosen pengajar dalam mengajar.
3. Berdasarkan hasil dari analisis responden Beta sebanyak 40 orang didominasi mahasiswa dari Politeknik Negeri Sriwijaya sebanyak 33 orang dan 7 orang lainnya dari Institusi Pendidikan lain dengan persentase responden Laki-Laki 50% dan responden Perempuan 50%. Hasil pengujian media pembelajaran berbasis *virtual reality* ini digunakan mahasiswa saat belajar fotografi dasar dimasa pandemi *online class* mendapatkan indeks persentase rata-rata 86% dan berada dikategori “Sangat Baik” maka berdasarkan penelitian Beta media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* ini efektif untuk mengganti media pembelajaran tertulis yang diminati oleh para mahasiswa.

4. Berdasarkan hasil penelitian dengan *Black Box Testing* maka dapat disimpulkan bahwa pengujian media pembelajaran berbasis *virtual reality* mata kuliah fotografi dasar ini berhasil membuat tombol *button* dengan *puzzles visual logic* pada Verge3D sebagai media pembelajaran.

## 5.2 Saran

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

1. Dengan adanya media pembelajaran berbasis *virtual reality*, diharapkan agar dimasa yang akan datang media ini dapat digunakan oleh dosen pengajar dan mahasiswa dalam proses belajar mengajar didunia pendidikan terutama pada mata kuliah fotografi dasar.
2. Pada saat menjalankan *virtual reality mode* pada media pembelajaran, diharapkan dapat menggunakan alat bantuan lain seperti android atau iOS tidak hanya menggunakan perangkat *Virtual Reality* Oculus agar semua mahasiswa dapat mengakses dan berinteraktif dengan media pembelajaran yang telah dibuat.
3. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *virtual reality* ini diharapkan mahasiswa menggunakan perangkat keras seperti Laptop dengan spesifikasi yang tinggi dan menggunakan *software* versi terbaru untuk memudahkan mahasiswa dalam membuat media pembelajaran.