

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi *Virtual Reality Exhibition* mata pelajaran dasar - dasar pengembangan perangkat lunak dan gim di smk negeri 1 percut sei tuan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut ;

1. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi MilleaLab dan siswa dapat mengakses media menggunakan smartphone secara online. Proses pengembangan produk menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle*.
2. Hasil validasi media oleh ahli media diketahui untuk penilaian rata rata keseluruhan sebesar 4,7 (Sangat Layak) dari data uji kelayakan media ini dapat disimpulkan bahwa media *Virtual Reality Exhibition* sudah sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Dan hasil uji akseptansi media oleh pengguna / siswa kelas X RPL 2 sebanyak 25 siswa diketahui untuk penilaian rata rata keseluruhan sebesar 4,5 (Akseptansi Sangat Tinggi).

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi *Virtual Reality Exhibition* Mata Pelajaran Dasar - Dasar Pengembangan Perangkat Lunak Dan Gim Di Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan" ini memiliki implikasi, bahwa penggunaan media pembelajaran

menyatakan hasil dari pengembangan ini dapat digunakan sebagai dedikasi untuk pengajar untuk menggunakan media *Virtual Reality Exhibition* untuk meningkatkan kemauan dan ketertarikan peserta didik di pendidikan di Indonesia.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan produk yang dilakukan selama kegiatan penelitian, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini merupakan kegiatan penelitian pengembangan, diperlukanya tindak lanjut untuk meningkatkan media menjadi lebih baik lagi.
2. Pengembangan materi yang lebih luas sehingga media dapat digunakan tidak hanya pada mata pelajaran atau materi tertentu.
3. Peneliti berharap adanya tindak lanjut penelitian seperti mengetahui efektifitas dan lain-lainnya.
4. Diharapkan media dapat digunakan oleh banyak orang, sehingga media pembelajaran juga berkembang.