

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality Tour* (VRT) yang ditujukan untuk mendukung pembelajaran Informatika pada materi Sistem Komputer di kelas X TKJ 2 SMK Negeri 13 Medan. Media ini dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Peneliti berhasil merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality Tour* pada mata pelajaran Informatika, khususnya materi Sistem Komputer, yang dapat diakses melalui *Website*.
2. Hasil penilaian akseptabilitas berdasarkan Tingkat Capaian Responden (TCR) menunjukkan bahwa media ini memperoleh kategori sangat baik dari siswa kelas X TKJ 2 SMK Negeri 13 Medan. Hal ini menunjukkan bahwa dari aspek tampilan, fungsionalitas, dan interaksi, media telah sesuai dengan kebutuhan pengguna serta berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Berdasarkan uji validitas menggunakan kriteria Aiken, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan memenuhi

standar yang telah ditetapkan, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

5.2 Implikasi

Salah satu kendala utama dalam pembelajaran sistem komputer adalah siswa mengalami kesulitan dalam memahami komponen dan cara kerja sistem komputer yang bersifat abstrak. Materi yang disampaikan secara konvensional melalui buku atau penjelasan verbal seringkali kurang mampu memberikan gambaran nyata, sehingga siswa kesulitan dalam memvisualisasikan konsep serta keterkaitan antar komponen dalam sistem komputer.

Media pembelajaran berbasis *Virtual Reality Tour* ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif kepada siswa melalui simulasi lingkungan virtual. Dengan memanfaatkan teknologi ini, siswa dapat melihat dan mengeksplorasi secara langsung representasi komponen sistem komputer, sehingga membantu mereka dalam memahami materi secara lebih konkret dan mendalam.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality Tour* pada mata pelajaran sistem komputer bertujuan untuk mengatasi permasalahan utama yang dihadapi siswa, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan inovatif. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendukung proses pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi di bidang pendidikan.

5.3 Saran

Berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Virtual Reality Tour* pada mata pelajaran Informatika materi Sistem Komputer, berikut beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan saat ini difokuskan pada materi sistem komputer untuk kelas X SMK program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Oleh karena itu, diharapkan media ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mencakup materi lain yang relevan, baik dalam mata pelajaran yang sama maupun pada bidang keahlian lainnya. Pengembangan ini dapat memperluas pemanfaatan teknologi *Virtual reality* sebagai media pembelajaran di berbagai konteks pendidikan.
2. Peneliti berharap media pembelajaran berbasis *Virtual Reality Tour* ini dapat terus disempurnakan agar lebih interaktif dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Meskipun media yang dikembangkan telah memberikan kontribusi positif, masih terdapat beberapa keterbatasan, seperti dari segi fitur, tampilan, maupun kelengkapan materi. Oleh karena itu, media ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan selanjutnya guna menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, komprehensif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di masa depan.