

## BAB V

### PENUTUP

#### 1.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk model pembelajaran *self directed learning* pada mata pelajaran dasar kejuruan jaringan komputer dan telekomunikasi kelas X TKJ di SMK Negeri 14 Medan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk model pembelajaran *self directed learning* dengan menggunakan model ADDIE tahapan yang dilalui yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* sehingga diperoleh produk akhir media pembelajaran berbasis *virtual reality*.
2. Media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk model pembelajaran *self directed learning* mendapatkan kriteria “Sangat Layak” dengan nilai sebesar 4,729 dari ahli materi. Sedangkan dari hasil penilain ahli media diperoleh nilai sebesar 4,368 yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Jadi dapat disimpulkan dari keseluruhan nilai yang diperoleh media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk model pembelajaran *self directed learning* layak digunakan dalam mata pelajaran dasar kejuruan jaringan komputer dan telekomunikasi.

3. Media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk model pembelajaran *self directed learning* mendapatkan penilaian dari uji akseptabilitas pengguna media yang telah dilakukan terhadap 36 peserta didik pada kelas X TKJ di SMK Negeri 14 Medan selaku pengguna diperoleh nilai 4,79 yang berada pada rentang mean skor 4,17-5,00. Menurut hasil penilaian akseptansi peserta didik yang terkategori akseptansi sangat tinggi dinyatakan “sangat layak” dan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 1.2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk model pembelajaran *self directed learning* yang telah dilakukn pada kelas X TKJ di SMK Negeri 14 Medan, maka implikasi penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk model pembelajaran *self directed learning* yang telah dikembangkan layak dipertimbangkan sebagai salah satu sumber belajar mandiri sehingga kurikulum merdeka yang diterapkan saat ini berjalan sesuai dengan kegiatan belajar mengajar.
2. Media pembelajaran berbasis *virtual reality* untuk model pembelajaran *self directed learning* yang telah dikembangkan sudah layak dipergunakan serta dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif karena berisi materi, gambar, video, dan latihan yang menarik sehingga menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan.

3. Media pembelajaran berbasis *virtual reality* yang dikembangkan memiliki banyak keunggulan yaitu seperti *virtual reality* yang membawa suasana seperti di dunia nyata sehingga menambah pengalaman belajar peserta didik dan tentunya memberikan kesempatan kepada peserta didik menggunakan teknologi terbaru dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Penerapan media pembelajaran berbasis *virtual reality* memerlukan kesiapan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dengan media baru secara mandiri sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar yang maksimal, apabila menggunakan media pembelajaran *virtual reality* secara maksimal juga.

### 1.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, saran yang dapat peneliti berikan untuk pembaca maupun peneliti selanjutnya yaitu:

1. Bagi peneliti selanjutnya, perlu penelitian lanjutan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *virtual reality* yang dapat menggunakan interaktif yang lebih baik lain. Kemudian dapat melakukan uji keefektifan media dengan tujuan penelitian yang berbeda dan subjek penelitian yang lebih banyak sehingga hasil yang didapatkan semakin valid.
2. Bagi peserta didik, lebih banyak mencari ilmu tambahan dari berbagai bahan ajar, baik itu bahan ajar cetak maupun non cetak, sehingga dapat meningkatkan minat belajarnya.
3. Bagi guru, sebaiknya tidak hanya menggunakan satu jenis media pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan pembelajaran.

Sebaiknya guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta melakukan monitoring khusus untuk memantau pembelajaran mandiri peserta didik.

