

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMA Kristen Makale yaitu analisis kebutuhan media pembelajaran, analisis kurikulum, dan analisis materi.
2. Desain media pengembangan media pembelajaran berbasis *virtual reality* pada mata pelajaran informatika kelas X di SMA Kristen Makale meliputi pembuatan *storyboard* untuk memudahkan peneliti membuat media pembelajaran berbasis *virtual reality*, menentukan desain narasi media pembelajaran berbasis *virtual reality*, dan merancang serta menata isi materi yang akan digunakan
3. Hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran berbasis *virtual reality* diperoleh kategori “sangat valid”. Hasil validasi ahli materi diperoleh kategori “sangat valid”. Hasil uji coba kepraktisan yaitu hasil respon siswa diperoleh kategori “sangat praktis”, serta hasil dari respon guru diperoleh kategori “sangat praktis”.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat diajukan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, untuk memanfaatkan sarana dan prasarana pembelajaran agar mempermudah guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam semua mata pelajaran.
2. Bagi guru, diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis virtual reality yang dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan imersif.
3. Bagi siswa, diharapkan siswa lebih aktif dan semangat dalam proses belajar dan mengembangkan pengetahuan yang lebih luas dengan berbagai media pembelajaran yang dimanfaatkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian dengan judul yang sama untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *virtual reality*.