

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan *virtual reality* pada mata kuliah strategi belajar mengajar mahasiswa program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Jakarta, maka dapat disimpulkan beberapa hal seperti berikut:

1. Metode Research and Development (Research and Development) digunakan dalam penelitian ini. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di Universitas Negeri Jakarta dengan mewawancarai mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran tahun 2020. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa siswa hanya menggunakan PowerPoint dan E-modul saat belajar. Mereka juga tidak melakukan banyak praktik, yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif.
2. Pada tahap yang kedua ialah tahap design (perancangan), dimana peneliti mempersiapkan alat praktik berupa simulasi untuk mata kuliah strategi belajar mengajar. Kemudian peneliti merancang desain dari produk dan mempersiapkan instrumen penelitian. Selanjutnya masuk pada tahap *development* (pengembangan), peneliti

melakukan pembuatan *virtual reality* dan melakukan uji validasi oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media. Setelah *virtual reality* dinyatakan layak untuk diujicobakan, maka masuk pada tahap implementation (implementasi), dimana dilakukan uji kepraktisan dengan 2 tahap, yaitu uji coba satu-satu (*one-to-one evaluation*) dan uji kelompok kecil. Kemudian masuk pada tahap evaluasi (*evaluation*), dimana peneliti melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan dan diuji cobakan.

3. Pada penelitian ini telah dilaksanakannya uji validasi. Berdasarkan uji validasi yang dilakukan oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media mendapatkan rata-rata hasil persentase sebesar 94,5% yang berarti memperoleh kategori sangat layak. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa *virtual reality* pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar di Universitas Negeri Jakarta ini sangat layak untuk digunakan dan dilakukan uji coba kepada mahasiswa.

5.2 Implikasi

Pengembangan realitas virtual melalui uji praktikalitas dan validasi Tujuan dari uji praktikalitas dan validasi *virtual reality* ini adalah untuk menentukan relevansinya dengan dunia pendidikan, khususnya untuk mahasiswa program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2021.

Hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa realitas virtual sangat layak untuk digunakan oleh siswa. Di sisi lain, hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh sepuluh siswa menunjukkan bahwa realitas virtual sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu pengembangan *virtual reality* dapat memberikan pengalaman belajar dengan praktik yang inovatif dan efektif bagi mahasiswa, karena mahasiswa zaman modern seperti sekarang lebih tertarik pada pembelajaran yang dikemas secara digital. Dalam era modern ini, *virtual reality* (VR) telah menjadi alat pembelajaran yang sangat menarik bagi siswa karena memberikan pengalaman pembelajaran visual yang inovatif. Ini membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, lebih aktif, dan memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan semangat mereka untuk belajar. Selain itu, pengembangan VR akan menghasilkan peningkatan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

5.3 Keterbatasan Penelitian

5.3.1 Keterbatasan Peneliti

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan *virtual reality* pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar pada Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Jakarta terdapat keterbatasan penelitian yang dialami oleh peneliti.

Adapun keterbatasan penelitian mengenai *pengembangan virtual reality*, diantaranya sebagai berikut:

1. Terbatasnya jumlah footage dan fitur tambahan pada media pembelajaran *virtual reality* karena aplikasi editing yang kurang mendukung
2. Terbatasnya informasi tentang *editing* foto 360° sehingga membuat peneliti belajar memahami *step by step* secara mandiri serta dengan sangat amat fokus.

5.3.2 Keterbatasan Program Studi

Adapun keterbatasan program studi mengenai *pengembangan virtual reality*, diantaranya sebagai berikut:

1. Terbatasnya fasilitas pembuatan produk *virtual reality* yaitu tidak memiliki kamera 360° untuk pengambilan foto 360°.
2. Terbatasnya informasi terkait penggunaan aplikasi 360° untuk pembelajaran.

5.4 Rekomendasi

5.4.1 Rekomendasi bagi Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat rekomendasi atau saran bagi penelitian selanjutnya, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya dapat melakukan pengembangan media pembelajaran *virtual reality* dengan memperbanyak fitur di dalamnya, seperti menambahkan footage yang tidak monoton dan menambahkan fitur-fitur yang lebih kreatif sehingga pada proses pembelajaran akan lebih maksimal dan efektif.
2. Penelitian selanjutnya dapat memaksimalkan jumlah sampel untuk uji praktikalitas dengan memerhatikan subjek penelitian yang sesuai agar penelitian lebih menyeluruh dan mendapatkan hasil yang maksimal.
3. Penelitian selanjutnya dapat memperluas sumber penelitian dan dapat mengembangkan media pembelajaran dengan model pengembangan yang berbeda.
4. Penelitian selanjutnya untuk membuat *virtual reality* dengan aplikasi theasys dapat mencari informasi tentang penggunaan aplikasi theasys kepada peneliti ataupun ahli lainnya yang mahir menggunakannya.
5. Penelitian selanjutnya dapat mempelajari dengan optimal cara penggunaan alat *virtual reality* dan *remote control* untuk menyambungkan hasil editing dari aplikasi *theasys*.
6. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan sistem *augmented reality* agar digitalisasi pada bidang pendidikan semakin maju.

5.4.2 Rekomendasi Praktisi untuk Pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat rekomendasi atau saran bagi pendidikan, diantaranya sebagai berikut:

1. Meningkatkan fasilitas pendidikan berupa media pembelajaran yang inovatif sehingga mampu meningkatkan prestasi dalam proses pembelajaran.
2. Meningkatkan kemajuan teknologi agar digitalisasi dalam proses pembelajaran terus berkembang.

