

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian secara menyeluruh maka dapat ditarik kesimpulan mengenai perancangan media pembelajaran matematika tingkat SMP berbasis *virtual reality* dan motion grafis ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini dapat menyampaikan materi mengenai pembelajaran matematika dan dapat digunakan sebagai bahan media pembelajaran untuk SMP Budya Wacana Yogyakarta.
2. Dalam pembuatan media pembelajaran matematika berbasis *virtual reality* dan motion grafis materi harus dipahami oleh peneliti agar dalam peringkasan materi yang disampaikan dapat lebih mudah ditangkap oleh siswa.
3. Melalui hasil kuesioner didapatkan hasil akhir berupa perhitungan kuisisioner dengan menggunakan skala Likert sehingga mendapatkan hasil sebagai berikut :

Kesimpulan dilihat dari aspek informasi didapat bahwa 78,5% menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika tingkat SMP berbasis *virtual reality* dan motion grafis ini dinilai baik dari aspek informasinya.

## 5.2 Saran

Dalam proses perancangan media pembelajaran ini masih terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan, untuk itu penulis memiliki beberapa saran dan masukan untuk penelitian sejenis yang berikutnya yaitu :

1. Sebelum proses pembuatan lakukan Analisa dan kumpulkan data sebanyak – banyaknya untuk meminimalisir kesalahan dan kekeliruan.
2. Dalam media pembelajaran ini grafik masih terlalu berat untuk spesifikasi komputer yang dimiliki rata – rata siswa.
3. Dalam media pembelajaran ini tidak ada karakter *player* yang seharusnya dapat ditambahkan.
4. Penyajian ilustrasi materi matematika dapat dikembangkan supaya lebih informatif, interaktif, dan menarik bagi siswa.
5. Menurut evaluasi siswa – siswi yang melakukan uji coba, akan lebih menarik apabila media pembelajaran ini dapat dilakukan secara *multiplayer*.