

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengujian dan analisis rancang bangun pembuatan konten pembelajaran *virtual reality* pengujian laik jalan kendaraan bermotor berbasis millealab di Politeknik Keselamatan Transportasi Jalan, maka didapat kesimpulan seperti berikut :

1. Konten pembelajaran *virtual reality* pengujian laik jalan kendaraan bermotor berbasis millealab berhasil dibuat dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pengujian laik jalan kendaraan bermotor bagi para taruna/i, peserta diklat, dan masyarakat umum.
2. Berdasarkan data hasil pengujian terhadap 109 responden yang dilakukan dengan kuesioner *usability test*, didapatkan nilai sebesar 81,76 yang tergolong dalam kategori *EXCELLENT*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan penilaian dari 109 responden tersebut konten pembelajaran *virtual reality* pengujian laik jalan kendaraan bermotor berbasis millealab dapat diterima oleh pengguna.

V.2 Saran

Konten pembelajaran *virtual reality* pengujian laik jalan kendaraan bermotor berbasis millealab masih perlu untuk dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya, adapun saran maupun masukan dari penulis adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian selanjutnya konten pembelajaran *virtual reality* berbasis millealab ini dapat dibuat untuk terfokus pada masing-masing salah satu alat uji supaya dapat dibahas dengan lebih detail.
2. Pada penelitian selanjutnya dapat dimasukkan 3D Asset masing-masing item yang diperlukan untuk pembuatan tampilan gedung dan alat uji sehingga konten pembelajaran terasa lebih nyata bagi para pengguna.
3. Pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan pembahasan mengenai persyaratan teknis dan diintegrasikan melalui fitur portal pada millealab.

4. Pada penelitian selanjutnya dapat ditambahkan pre test dan post test guna mengetahui perkembangan pengguna sesudah melalui pembelajaran pada konten pembelajaran millealab.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusty, A. I. (2020). Millealab Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Virtual reality* untuk Mengajarkan Topik Pemanasan Global. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 4(20), 104–110.
- Alisyafiq, S., Hardiyana, B., & Dhaniawaty, R. P. (2021). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(2), 135–143. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i2.594>
- Andysa, Shavira. (2022). Mengenal System Usability Scale, diakses dari <https://sis.binus.ac.id/2022/02/07/mengenal-system-usability-scale>, [Pada 18 Januari 2024]
- Anirudha, Anastasya. (2022). 7 Metode Usability Testing, diakses dari <https://sis.binus.ac.id/2022/08/18/7-metode-usability-testing>, [Pada 18 Januari 2024]
- Autotest. (2024). *AutoLight Plus MAGNETIC Premium Window Tint Meter*, diakses dari <https://www.autotest.net.au/product/autolight-plus-magnetic-premium-window-tint-meter/>, [Pada 21 Januari 2024]
- Bangor, A., Kortum, P. T., & Miller, J. T. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114-123
- Brooke, J. (2020). SUS: A "Quick and Dirty" Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry, July*, 207–212. <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Devega, A. T., Giatman, M., Zulatama, A., & Ropianto, M. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Sistem Peredaran Darah Manusia Berbasis Android Pada Sekolah Dasar. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(1), 117. <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i1.115638>
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Febriana, D., Y, I. A. V., Pamungkas, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual reality* Berbantu Millea Lab Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11, 328-340.
- Fluke. (2024). *Fluke 945 Sound Meter*, diakses dari <https://www.fluke.com/id-id/produk/alat-untuk-infrastruktur-bangunan/alat-tes-indoor-air-quality/fluke-945>, [Pada 12 Januari 2024]
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- JIM. (2022). BM2100 *HEADLIGHT TESTER*, diakses dari https://ptjim.co.id/data_produk/bm2100-headlight-tester/, [Pada 21 Januari 2024]

- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI*. 3, 312–325.
- Millealab. (2023). *A glimpse of the key features available to create with*, diakses dari <https://www.millealab.com/id/millealab-viewer>, [pada 19 Desember 2023]
- Millealab. (2023). Sekilas tentang fitur utama yang tersedia untuk dibuat, diakses dari <https://www.millealab.com/id/millealab-creator>, [Pada 19 Desember 2023]
- Millealab. (2023). Wujudkan Kebahagiaan Belajar Generasi Emas Indonesia, diakses dari <https://www.millealab.com/id/about-us>, [pada 15 Januari 2024]
- Musril, H. A., Jasmienti, J., & Hurrahman, M. (2020). Implementasi Teknologi *Virtual reality* Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 9(1), 83. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.23215>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Peraturan Menteri Lingkungan Hidup dan Kehutanan Republik Indonesia No.8 Tahun 2023 tentang Penerapan Baku Mutu Emisi Kendaraan Bermotor Kategori M, Kategori N, Kategori O, Dan Kategori L
- Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia (1993) Keputusan Menteri Perhubungan Nomor 63 Tahun 1993 Tentang Persyaratan Ambang Batas Laik Jalak Kendaraan Bermotor, Kereta Gandengan, Kereta Tempelan, Karoseri Dan Bak Muatan Serta Komponen-Komponennya.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.55 Tahun 2012 tentang Kendaraan
- Putradifa, M. S. S., & Findawati, Y. (2021). Virtual Reality For Android Based Parturition Simulation. *Academia Open*, 5(2021), 1–10. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.2147>
- Pramana, I. W. S., Sudarma, M., & Kumara, I. N. S. (2020). *Expert System and Classical Probability for Setting up Hotel 's Dynamic Price Level: A Case of Four-Star Hotel in Bali*. July. <https://doi.org/10.18178/ijeetc.9.2.124-131>
- S.M.S. *Brake Tester & Axle Load LD* diakses dari, https://www.alatpenguujian.com/cosber_brake_ld.html, [Pada 12 Januari 2024]
- S.M.S. *Single Sideslip Tester*, diakses dari, https://www.alatpenguujian.com/cosber_kch-18.html, [Pada 13 Januari 2024]
- S.M.S. *Speedometer Tester* diakses dari, https://www.alatpenguujian.co.id/cosber_speedometer.html, [Pada 13 Januari 2024]

- Surat keputusan Menteri Perhubungan Nomor KM. 439/U/Phb-76 tentang Penggunaan Kaca Pada Kendaraan Bermotor
- Ten-automotive. (2024). Innova 500, diakses dari <https://www.ten-automotive.nl/innova-500>, [Pada 21 Januari 2024]
- Ten-automotive. (2024). LPA *smokemeter*, diakses dari <https://www.ten-automotive.nl/lpa>, [Pada 21 Januari 2024]
- Utami, L. P. R. A., Suwastini, N. K. A., Dantes, G. R., Suprihatin, C. T., & Adnyani, K. E. K. (2021). Virtual reality for supporting authentic learning in 21-st century learning. *Jurnal Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, *18*(1), 132–141.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/viewFile/32376/17649>
- Viskor. 2020. *Roller Brake Tester* diakses dari <http://www.viskorea.com/portfolio-items/roller-brake-tester/>, [Pada 14 Januari 2024]
- Yanto, B., Supriyanto, A., Riki Mustafa, S., & Jawa Kota Solok, K. (2023). Pelatihan Peningkatan Inovasi Virtual Reality (Vr) Millealab Bagi Guru Sdn 05 Kampung Jawa Kota Solok. *Communnity Development Journal*, *4*(2), 1782–1788.
- Zulherman, Z., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Android Based Animation Video Using Millealab *Virtual reality* Application for Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, *10*(4), 754–764.
<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.29429>