

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam Perancangan Game Edukasi Virtual Reality untuk meningkatkan pengetahuan Gen Z Menggunakan Metode MDLC dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peneliti telah berhasil membuat media pembelajaran interaktif S-Quiz Virtual Reality yang mudah dipahami oleh Gen Z, dan dapat digunakan untuk membantu proses Edukasi Budaya pada generasi yang dikenal sebagai digital natives sejati, dan pengukuran, Metode yang diterapkan untuk pembuatan aplikasi media interaktif ini adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution,

2. Hasil pengujian pada aspek kelayakan aplikasi yang dilakukan oleh beberapa Dosen Amikom Yogyakarta dalam ajang perlombaan Amicta memperoleh hasil yang sangat baik dan masuk dalam kategori sangat layak. Apresiasi yang diberikan oleh para dosen menunjukkan bahwa aplikasi S-Quiz memiliki standar kualitas yang tinggi, baik dari segi desain, fungsionalitas, maupun manfaatnya sebagai sarana edukasi budaya berbasis teknologi. Evaluasi yang dilakukan dalam penyampaian materi budaya berupa pemberian akses pada game S-Quiz virtual reality sehingga memberikan pengalaman langsung pada pengguna dalam mengakses konten secara interaktif dan imersif. Keberhasilan aplikasi ini dalam memenuhi standar akademik dan industry, menjadi indikasi bahwa S-Quiz dapat terus dikembangkan lebih lanjut untuk menjangkau audiens yang lebih luas

3. Hasil pengujian pada aspek pemahaman materi yang dilakukan oleh lebih dari tiga responden dari kalangan Gen Z menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dan masuk dalam kategori sangat paham. Responden menyatakan bahwa penggunaan S-Quiz dalam format Virtual Reality memberikan pengalaman

belajar yang lebih imersif dan menarik, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap budaya Yogyakarta. Fitur-fitur interaktif yang disediakan, seperti kuis, eksplorasi virtual, dan simulasi budaya, membantu dalam meningkatkan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media alternatif yang inovatif untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Indonesia, khususnya budaya Yogyakarta kepada Gen Z.

5.2 Saran

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan media interaktif pasti memiliki kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Memberikan fitur text to speech yang digunakan untuk mempermudah Gen Z ketika dalam mode pencarian jawaban keliling sehingga mengetahui jawaban itu salah atau benar dan pintu gate telah terbuka.
2. Menambah kelengkapan isi game Edukasi "S-Quiz" Virtual Reality budaya seperti bangunan, atau ornamen yang sangat bersejarah lainnya yang tidak terdapat pada aplikasi sekarang ini
3. Memberikan efek animasi yang lebih baik dari setiap menemukan dummy baik pada jawaban yang benar, dan salah, atau dalam perjalanan mencari jawaban agar menjadi lebih interaktif dan membuat siswa menjadi semakin tertarik.
4. Pada game bisa dilakukan penambahan level yang lebih sulit, agar Gen Z semakin tertantang untuk terus ingin mencoba melakukan permainan game edukasi menggunakan media interaktif "S-Quiz" Virtual Reality .