

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan dalam Perancangan Virtual Reality Game Edukasi Tentang Budaya Provinsi Jawa Timur Untuk Generasi Gen Z dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peneliti telah berhasil merancang Virtual Reality game edukasi tentang budaya Provinsi Jawa Timur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman mengenai budaya dikalangan para mahasiswa Gen Z. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi game edukasi ini yaitu dengan menggunakan 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 6 mahasiswa memperoleh hasil per hitungan skala likert sebesar 93,33% dan dinyatakan masuk ke dalam kategori sangat layak.

5.2 Saran

Pengembangan aplikasi Virtual Reality Game Edukasi Tentang Budaya Provinsi Jawa Timur Untuk Generasi Gen Z ini sangat diperlukan agar kedepannya dapat berkembang dengan lebih baik lagi dari sebelumnya. Oleh karena itu diperlukan saran yang membangun. Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya:

1. Penambahan fitur notifikasi pemberitahuan, berupa suara dan pop up sehingga dapat memudahkan pemain dalam mengetahui pemberitahuan.
2. Penambahan video pada petunjuk soal yang diberikan, dapat berupa video mengenai tari atau penggunaan alat musik sehingga dapat menjadi sarana untuk lebih memahami budaya tersebut.
3. Pada game bisa dilakukan penambahan tingkatan level, agar para pengguna dapat lebih semangat lagi dalam menyelesaikan permainan.