

BAB V KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Materi yang diimplementasikan di dalam *game* “Simulasi Tertib Berlalu Lintas” adalah rambu-rambu yang umum ditemui pada jalan umum untuk *level* 1, serta rambu-rambu yang jarang ditemui pada jalan umum untuk *level* 2. Materi yang di formulasikan terdiri dari 17 rambu pada *level* 1 dan 14 rambu pada *level* 2 dengan setiap *level* mengacak 10 pertanyaan untuk di tampilkan kepada pemain. Materi yang disuguhkan menyenangkan dan mudah dipahami oleh target responden yaitu siswa kelas 7 sampai dengan 11 tahun. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya prosentase jawaban benar dari saat pre-test sebesar 65% menjadi 80% dengan prosentase peningkatan 15%. Serta perpindahan kelompok responden yang hanya bisa menjawab 0%-25% sebesar 13% (4 responden) menjadi 0% seperti yang dipaparkan pada gambar 4.7 dan 4.8.
2. Perangkat yang digunakan untuk bermain menggunakan desain yang sesuai dengan *SDK* terbaru yaitu versi 1.6. Spesifikasi perangkat yang dibutuhkan untuk bermain pada versi awal menggunakan tombol magnet yang diubah menjadi tombol atau *capacitive button* pada *Google cardboard* generasi kedua yang menghilangkan dukungan terhadap tombol magnet. Ukuran layar yang dibutuhkan sebesar 5.5’

3. Tindakan untuk mencegah penyusutan pada objek-objek di *game*. Kesesuaian perangkat dengan *game Virtual Reality* yang dibuat oleh peneliti cukup baik. Dari 30 responden sebesar 90% (27 responden) menyatakan senang bermain *game* berbasis *Virtual Reality*, sedangkan 3% dari responden (3 responden) tidak senang bermain *game* berbasis *Virtual Reality* seperti yang dipaparkan pada gambar 4.12.
4. Berdasarkan hasil survei responden sangat suka dan menggemari *game* ini, bisa dilihat pada prosentase tingkat kesenangan bermain *game* edukasi ini sebesar 73% menyatakan sangat senang. Tingginya rasa senang responden dibarengi dengan tingginya keberhasilan mereka dalam menjawab berbagai pertanyaan seputar rambu-rambu yang meningkatkan banyaknya rambu-rambu yang mereka ketahui dan pahami. Kemampuan menjawab yang naik sebesar 13%. Hal ini menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang peraturan berlalu lintas khususnya rambu-rambu lalu lintas bagi para responden.

5.2. Saran

Untuk penelitian lebih lanjut maka penulis memberikan saran kepada penelitian yang akan datang yaitu:

1. Meneliti desain 3D yang ringan serta mudah untuk *game* berbasis *Virtual Reality*.
2. Meneliti kemampuan gawai dalam mengolah *polygon* untuk *game* berbasis *Virtual Reality*.