

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari data yang didapat dari hasil survei dan penelitian yang dihasilkan, dapat disimpulkan bahwa:

- 1 Konsep *game* edukasi *Orbiter Salutis* dibawa untuk memberikan pengedukasian kepada masyarakat secara umum, dari jenjang umur manapun, agar responden dapat lebih memahami, mengetahui serta mempelajari berbagai macam virus yang sudah ada di kehidupan ini. Konsep ini diusung dengan menghubungkan aplikasi *game* edukasi dengan teknologi *Augmented Reality*. Berdasarkan dari hasil akhir survei, mayoritas responden, sekitar 84%, menyatakan bahwa mereka menyambut baik dengan adanya *game* yang juga mengedepankan nilai edukatif saat bermain dan tidak sekedar untuk hiburan.
- 2 Dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* dengan tujuan menghadirkan interaksi antara dunia maya dengan dunia nyata, proses dan teknik pembelajaran menjadi semakin bervariasi. Pembelajaran dapat dilakukan tidak hanya secara teoritis saja tetapi juga bisa secara praktik menggunakan cara yang menyenangkan namun tetap informatif. Dengan sistem permainan jenis *First Person Shooter*, para responden dari hasil survei secara mayoritas, sekitar 76%, menyambut secara positif kombinasi tersebut, sedangkan responden lain menganggap bahwa kombinasi tersebut tidak ataupun kurang signifikan dalam teknik pembelajaran lewat *game*. Responden dapat bermain secara interaktif dan juga mengikuti perkembangan teknologi yang sudah ada pada jamannya, mereka merasa sangat senang dalam memainkan *game* yang berisi tentang bagaimana cara membasmi virus pada *game Orbiter Salutis* buatan penulis yang sudah menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Penyampaian informasi dalam *game Orbiter Salutis* memberikan edukasi mengenai berbagai macam virus disambut baik oleh kalangan responden.

- 3 Dari data hasil survei dan uji statistik, didapatkan dukungan positif oleh 72.6% responden bahwa mereka cukup puas dengan pengembangan yang sudah dilakukan dan sekitar 90% responden ingin melanjutkan memainkan *game Orbiter Salutis* jika pengembangan terus dilakukan. Dengan mempertimbangkan kritik dan saran yang didapatkan melalui survei, *development* pada *game* dapat terus dilanjutkan kedepannya agar sistem permainan dan kombinasi teknologi serta jenis *game* seperti *Orbiter Salutis* dapat terus berevolusi untuk memberikan dampak positif, baik untuk hiburan maupun edukasi, dan menjadi inovasi untuk jenis-jenis *game Augmented Reality* kedepannya.

5.2 Saran

Harap dimengerti bahwa penelitian ini masih mempunyai banyak kekurangan. Jika kedepannya terdapat pengembangan dalam penelitian ini, maka untuk peneliti atau penelitian berikutnya disarankan untuk:

- 1 Mengembangkan alur permainan (*gameplay*) dan juga bereksperimen menggunakan sistem lain seperti *Third Person Shooter* agar lebih menaikan rasa ketertarikan untuk bermain dan nilai edukatif dapat dicerna lebih gampang untuk pemain.
- 2 Mengembangkan sistem atau *engine Augemented Reality* yang lebih stabil dan kompatibel dengan berbagai perangkat sehingga pengalaman bermain terasa lebih lancar.
- 3 Meningkatkan aspek fitur *online* terdapat dalam *game* yang dapat meningkatkan *User Experience* dalam bermain baik secara kompetitif maupun non-kompetitif.