

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan :

1. Analisis kualitas media pembelajaran budaya interaktif *Virtual Reality* yang dikembangkan menggunakan metodologi *Agile* dan telah terbukti memiliki kualitas yang tinggi berdasarkan validasi ahli media, validasi ahli materi, pengujian *AgileUAT*, serta *User Experience Questionnaire* yang menghasilkan skor media sebesar 85.4% dengan kategori sangat bagus, skor materi 100% dengan kategori sangat akurat, skor *AgileUAT* 94.44% dengan kategori fitur sangat bagus dan skor pengalaman pengguna 88.5% dengan kategori sangat bagus. Keempat data tersebut membuktikan bahwa kualitas media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan memiliki kualitas yang tinggi.
2. Media pembelajaran budaya interaktif *Virtual Reality* dapat meningkatkan ketertarikan pengguna terhadap budaya lokal. hal ini dibuktikan dengan diterima dengan hasil angket motivasi pengguna yang menyatakan tingkat motivasi dengan pembelajaran konvensional sebesar 60.8% dan tingkat motivasi dengan pembelajaran *VR* sebesar 79.4%, yang menunjukkan peningkatan motivasi sebesar 18.6%

5.2 Saran

Pada penelitian ini, penulis menyadari bahwa penelitian yang dilakukan masih memiliki banyak kekurangan dan masih banyak hal yang bisa dikembangkan lebih jauh untuk menyempurnakan pengalaman pembelajaran interaktif menggunakan alat *Virtual Reality*. Saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Menambahkan variasi budaya yang ada pada aplikasi.
2. Menyempurnakan tarian yang ada pada aplikasi dengan motion capture.
3. Menambahkan variasi permainan interaktif.
4. Menyempurnakan aset tiga dimensi yang ada pada aplikasi.