

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini akan dipaparkan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian ini. Adapun pemaparannya disajikan dalam tiga bagian yaitu: (1) simpulan, (2) implikasi, dan (3) rekomendasi.

5.1. Simpulan

Setelah keseluruhan tahap penelitian dilalui dan mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan di Bab I, kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah:

1. *Game edukasi* menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) dikembangkan dengan tahap-tahap: (1) studi literatur, (2) tahap perancangan *flowchart*, *storyboard* dan antarmuka, (3) tahap pengembangan *game* AR, (4) tahap implementasi produk pada perangkat tablet, dan (5) tahap penilaian pengguna mengacu pada kuesioner *Intrinsic Motivation Inventory* (IMI).
2. *Game* edukasi AR ‘cukup’ bisa digunakan sebagai alat bantu penyederhanaan abstraksi linked list oleh pengguna dibuktikan berdasarkan penilaian IMI untuk subskala nilai/kegunaan sebesar 4,3461.
3. *Game* edukasi AR sebagai penyederhana abstraksi linked list dinilai oleh pengguna menggunakan kuesioner IMI dengan skor rata-rata (dalam skala Likert) untuk masing-masing subskala: (1) minat sebesar 4,7692; (2) kompetensi sebesar 4,8923; (3) nilai/kegunaan sebesar 4,3461; dan (4) tekanan sebesar 3,673.

5.2. Implikasi

Dari empat subskala yang ada (minat, kompetensi, nilai/kegunaan dan tekanan), kompetensi merupakan subskala dengan skor IMI paling tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk *game edukasi* yang telah dikembangkan dirasakan sangat mudah untuk digunakan oleh pengguna. Selanjutnya subskala dengan skor IMI tertinggi nomor dua adalah minat. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna memiliki minat yang tinggi terhadap *game edukasi* yang telah

dikembangkan. Untuk subskala dengan poin terendah, tekanan, dapat disimpulkan bahwa pengguna, yang mana merupakan mahasiswa Program Studi Ilmu Komputer, tidak merasa tertekan saat menggunakan *game edukasi*.

Dengan demikian, penelitian mengenai rancang bangun *game edukasi* menggunakan teknologi AR cukup mempengaruhi partisipan dari berbagai aspek. Hal tersebut menjadikan penelitian ini layak untuk dilanjutkan untuk mendapatkan kajian serta temuan-temuan lain yang dapat dimanfaatkan untuk menambah alternatif *tools* pembelajaran.

5.3. Rekomendasi

Terdapat beberapa kendala yang menghadang di saat melakukan penelitian, hal tersebut membuat penelitian ini dirasa masih belum memenuhi idealisme penulis. Namun pada dasarnya setiap kendala dapat dilalui dengan berbagai pendekatan.

Sekiranya ada peneliti yang akan melanjutkan penelitian dengan topik yang sama, ada beberapa kendala dan solusi yang dialami penulis yang bisa dijadikan wawasan pada saat melakukan penelitian lanjutan. Berikut paparannya:

Tabel 16 – Tabel kendala dan solusi pada penelitian rancang bangun *game edukasi* menggunakan teknologi AR

No.	Kendala	Solusi
1.	Aplikasi AR berbasis pelacak optik, sangat relatif terhadap intensitas cahaya.	Gunakan desain <i>marker</i> yang sesuai dengan rekomendasi <i>library</i> AR yang digunakan.
2.	Pendalaman materi masih kurang.	Persiapkan waktu yang lebih banyak sehingga peneliti dapat melakukan eksplorasi terhadap materi yang lebih dalam.
3.	Aplikasi yang dibuat memakan <i>resource</i> prosesor yang banyak.	Gunakan model 3D yang <i>low-poly</i> .
4.	Animasi masih sangat sederhana.	Persiapkan waktu yang lebih banyak untuk mengerjakan detail animasi.
5.	Eksplorasi teknologi AR masih belum terlalu mendalam	Dibutuhkan waktu yang lebih banyak untuk melakukan eksplorasi teknologi <i>tangible</i> AR.