

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama penulisan tugas akhir ini.

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi Permainan Berhitung Berbasis *Virtual Reality* berhasil dibangun dan dapat membantu murid sekolah dasar untuk menguasai operasi perhitungan dalam matematika dasar terbukti dari hasil pengujian terhadap pengguna.

6.2. Saran

Dari proses analisis, perancangan, implementasi, hingga pengujian sistem, saran yang didapatkan penulis untuk pengembangan lebih lanjut untuk Aplikasi Permainan Berhitung Berbasis *Virtual Reality* adalah menambahkan variasi bahasa, musuh, area permainan, mode permainan, fitur *item*, dan fitur *power-up*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Dina, Wati, Mikail, Hadi, Kus, & Ewin. (2018, July 1). *Mari Berkenalan Dengan Aplikasi Si Pacak*. Retrieved from Gencil News:
<http://gencil.news/teknoteknologi-informasi/mari-berkenalan-dengan-aplikasi-si-pacak/>
- Ardin, Yudistira, & Muhazi. (2018, July 1). *Pentingnya Media Pembelajaran*. Retrieved from Kabar Sumbawa:
<https://www.kabarsumbawa.com/2017/01/05/pentingnya-media-pembelajaran>
- Bhaskara, S. G., Buana, P. W., & Purnawan, I. K. (2017). Permainan Edukasi Labirin Virtual Reality Dengan Metode Collision Detection Dan Stereoscopic. *Lontar Komputer*, 8(2), 65 - 76.
- Dealmaster, T. (2018, July 1). *Pioneer The Next Gaming Hit With 26 Hours Of Unity 3D Training*. Retrieved from Techspot:
<https://www.techspot.com/news/67579-pioneer-next-gaming-hit-26-hours-unity3d-training.html>
- Dewantara, D. S. (2011). Perancangan Aplikasi Virtual Reality Pembelajaran Pergerakan Bumi Dan Bulan Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Sains Dan Teknologi*, 1(1), 1 - 256.
- Eddy, M. (2018, July 1). *The 100 Best Android Apps Of 2018*. Retrieved from PC Magazine: <http://sea.pcmag.com/transit-for-android/28233/feature/the-100-best-android-apps-of-2018>
- Faizal, F. (2018, July 1). *Playing Virtual Reality With Microsoft Hololens*. Retrieved from Smart Hatch Technologies:
<https://smarthatch.com/2018/05/virtual-reality-still-slow-to-untap/79323620-playing-virtual-reality-with-microsoft-hololens/>
- Hardyanto, W., Rustad, S., Akhlis, I., & Sugiyanto. (2005). Paket Program Pembelajaran Mandiri Berorientasi Pada Virtual Reality Untuk

- Meningkatkan Pemahaman Konsep Energi Secara Utuh Bagi Mahasiswa Fisika FMIPA UNNES. *Pendidikan & Penerapan MIPA*, 1(F), 426 - 433.
- Herlambang, P. M., & Aryoseto, L. (2016). Potensi Virtual Reality Berbasis Smartphone Sebagai Media Belajar Mahasiswa Kedokteran. *CDK-241*, 43(6), 412 - 415.
- King, M. (2018, July 1). *Should You Make Your Own Game Engine?* Retrieved from Medium: <https://medium.com/@muhsinking/should-you-make-your-own-game-engine-f6b7e3f4b6f5>
- Klug, C. (2018, July 1). *Applying S.O.L.I.D. Principles In Microsoft .NET / C#*. Retrieved from Channel 9: <https://channel9.msdn.com/Events/TechEd/Europe/2014/DEV-B210>
- Kusuma, G. T., Wirawan, I. M., & Arthana, I. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Jenis-Jenis Ikan Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 6(3), 294 - 304.
- Muttaqin, D., Arifin, F., Farida, L. N., Pudjoatmodjo, B., & Gozali, A. A. (2016). Aplikasi Pembelajaran Sistem Tata Surya Berbasis Virtual Reality. *e-Proceeding of Applied Science*, 2(2), 713 - 721.
- Paulus, E., Suryani, M., Farabi, R., Yulita, I. N., & Pradana, A. (2016). Evaluasi Aplikasi Semi-Immersive Virtual Reality Pada Bidang Pendidikan Menurut Aspek Heuristik Dan Pembelajaran. *Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO)*, 1(2), 8 - 15.
- Pradnyana, I. M., Arthana, I. K., & Sastrawan, I. G. (2017). Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Binatang Buas Untuk Anak Usia Dini. *Lontar Komputer*, 8(3), 188 - 199.
- Pranata, M. A., Santyadiputra, G. S., & Sindu, I. G. (2017). Rancangan Game Balinese Fruit Shooter Berbasis Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 6(3), 256 - 270.
- Ratriana, R. D. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Di Sekolah Dasar Islam Multiplus Ar Rahiim. *Magister Administrasi Pendidikan*, 1(1), 1 - 18.

- Stephen, F., Gunawan, D., & Hansun, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Edukasi Berbasis Virtual Reality Menggunakan Google Cardboard. *Jurnal Sistem Informasi*, 5(5), 496 - 503.
- Sulistiyowati, & Rachman, A. (2017). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality Pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah NERO*, 3(1), 37 - 44.
- Summers, N. (2018, July 1). *Google Cardboard Takes You 'Inside Abbey Road'*. Retrieved from Engadget: <https://www.engadget.com/2016/03/31/google-cardboard-abbey-road-studios/>
- Suryaningsih, C. (2011). Penggunaan Teknologi Virtual Reality Game Dalam Memodulasi Nyeri Pada Anak Yang Mengalami Luka Bakar Akut. *Program Magister Keperawatan Kekhususan Keperawatan Anak*, 1(1), 1 - 9.
- Sutanaya, I. G., Arthana, I. K., & Wirawan, I. M. (2017). Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(1), 88 - 95.
- Wungkana, M. W., Prasida, T. A., & Gundo, A. J. (2016). Perancangan Aplikasi Edukasi Makhluk Bawah Laut Berbasis Virtual Reality Untuk Anak SD. *Teknologi Informasi*, 1(1), 1 - 24.
- Zakiyan, N., Sinduningrum, E., & Irfan, H. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Virtualisasi Masjidil Haram Dengan Virtual Reality. *Teknoka*, 2(1), 67 - 74.