

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan berisi jawaban atas tujuan penelitian yang telah dirumuskan diawal. Saran berisi mengenai pesan yang berguna bagi penelitian serupa yang dilakukan di waktu mendatang.

V.1 Kesimpulan

Pada bagian ini berisi kesimpulan yang didapat berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis. Kesimpulan ini dibuat untuk menjawab rumusan masalah. Terdapat tiga buah kesimpulan yang didapatkan, antara lain:

1. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, lansia sudah mengalami penurunan gangguan kognitif, hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata skor kemampuan kognitif yang berada pada nilai 25,08. Setelah itu, dapat dilihat bahwa beban kerja mental yang dialami lansia selama menggunakan teknologi *virtual reality tour 360°* juga tergolong tinggi. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata skor beban kerja mental yang diperoleh yaitu sebesar 70,4 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil pengolahan data, juga diperoleh bahwa tingkat penerimaan teknologi *virtual reality tour 360°* berada pada nilai 3,31. Hal ini menunjukkan bahwa lansia memiliki ketertarikan dan juga keinginan untuk menerima teknologi *virtual reality tour 360°*.
2. Berdasarkan hasil pengolahan data, dapat dilihat bahwa kemampuan kognitif berpengaruh langsung terhadap penerimaan teknologi *virtual reality tour 360°*. Selain itu, juga diperoleh bahwa beban kerja mental berpengaruh terhadap penerimaan teknologi *virtual reality tour 360°*.
3. Pada penelitian ini, diperoleh beberapa rekomendasi yang dapat diberikan kepada pengguna teknologi *virtual reality tour 360°* yaitu kaum lansia. Beberapa rekomendasi yang dapat diberikan pada penelitian kali ini adalah terkait jenis video *virtual tour* yang cocok untuk digunakan untuk kaum lansia, yaitu video *virtual tour* bertema alam dan juga tempat-tempat

wisata yang jarang dapat dikunjungi oleh lansia. Selain itu, juga terdapat rekomendasi bagi lansia untuk meningkatkan kemampuan kognitif yang dimiliki dengan cara melakukan permainan memori dan latihan pemecahan masalah melalui studi kasus. Kemudian, terdapat rekomendasi untuk mengurangi beban kerja mental yang dirasakan selama menggunakan teknologi *virtual reality tour 360°*, yaitu dengan cara menggunakan perangkat VR yang menyediakan *remote control* bagi pengguna agar dapat memutar video secara 360° sebagai alternatif agar dapat mengurangi gerakan fisik berupa memutar kepala untuk melihat video secara 360°. Selain itu, durasi menggunakan teknologi *virtual reality tour 360°* dianjurkan hanya selama 10 hingga 15 menit dan juga disertai dengan jeda yang cukup lama untuk pemakaian selanjutnya untuk menghindari kelelahan mata dan rasa pusing yang mungkin dapat dirasakan lansia. Untuk mempermudah lansia dalam memahami penggunaan teknologi *virtual reality tour 360°*, dapat dilakukan dengan pembuatan tata cara penggunaan yang jelas.

V.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Saran yang diberikan tentunya diharapkan dapat membantu penelitian selanjutnya yang mungkin dilakukan. Berikut ini merupakan saran yang diberikan.

1. Penelitian serupa selanjutnya dapat menggunakan perangkat VR dengan kualitas yang lebih tinggi sehingga meningkatkan kenyamanan partisipan selama menonton video *virtual tour*.
2. Penelitian selanjutnya juga dapat meneliti faktor lain diluar penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruhnya dalam penerimaan teknologi *virtual reality tour 360°*.
3. Penelitian selanjutnya dapat melakukan pengujian teknologi *virtual reality tour 360°* pada partisipan lebih dari sekali penggunaan, sehingga dapat diketahui apakah dengan penggunaan lebih dari sekali akan meningkatkan penerimaan teknologi pada partisipan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanta, A. (2021). 5 Perusahaan VR yang Perkembangannya Berpotensi Sepanjang Tahun 2021. Diunduh dari: <https://www.smarteye.id/>. [Diakses pada 17 Februari 2022]
- Amazon. (2022). HD Virtual Reality Headset w/Controller/Gamepad,VR Headsets for iPhone/Android,3D VR Glasses for TV, Movies & Video Games-VR Goggles Compatible with iOS, Android Phones. Diunduh dari: <https://www.amazon.com/>. [Diakses pada 15 Februari 2022]
- Chen, K.& Lou, V.W.Q. (2019). Measuring Senior Technology Acceptance: Development of a Brief, 14-Item Scale. Diunduh dari: <https://academic.oup.com/innovateage/article/4/3/igaa016/5864148>. [Diakses pada 8 Februari 2022]
- Cohen, J. (1998). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Cronbach, L.J. (1951). Coefficient Alpha and The Internal Structure of Tests. Diunduh dari: http://cda.psych.uiuc.edu/psychometrika_highly_cited_articles/cronbach_1951.pdf. [Diakses pada 14 Maret 2022]
- Diamond, N. (2017). The Met 360° Project. Diunduh dari: <https://www.metmuseum.org/>. [Diakses pada 13 Februari 2022]
- Dong, X., Simon, M., Rajan, K., dan Evans, D.A. (2010). Association of Cognitive Function and Risk for Elder Abuse in a Community-Dwelling Population. Diunduh dari: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22095098/>. [Diakses pada 17 Februari 2022]
- Effendy, F. & Makhfudli. (2009). *Keperawatan Kesehatan Komunitas Teori dan Praktik dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- English, P. (2021). 8 Reasons Why Your Business Needs a Virtual 360 Tour!. Diunduh dari: <https://eon-media.com/>. [Diakses pada 8 Februari 2022]
- Fuchs, P. (2011). *Virtual Reality: Concept and Technologies*. Florida: CRC Press.
- Ghozali, I. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Gonzalez, C. (2005). Task Workload and Cognitive Abilities in Dynamic Decision Making. Diunduh dari: <https://www.researchgate.net/>. [Diakses pada 17 Februari 2022]
- Gottfredson, L.S. (1997). Why G Matters: The Complexity of Everyday Life. Diunduh dari: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0160289697900143>. [Diakses pada 16 Februari 2022]
- Halodoc. (2018). 7 Cara Cegah Pikun pada Lansia. Diunduh dari: <https://www.halodoc.com/>. [Diakses pada 9 Juni 2022]
- Hart, S.G., & Staveland, L.E. (1998). Development of NASA-TLX (Task Load Index): Results of Empirical and Theoretical Research. Dalam P. A. Hancock, & N. Meshkati, *Human Mental Workload*. Amsterdam: Elsevier Science Publisher B.V.
- Hawari, D. (2006). *Manajemen Stres Cemas dan Depresi*. Jakarta: Balai Penerbit Fakultas Kedokteran Indonesia.
- Hidayat, A. (2017). Pengertian Uji Asumsi Klasik Regresi Linear dengan SPSS. Diunduh dari: <https://www.statistikian.com/2017/01/uji-asumsi-klasik-regresi-linear-spss.html>. [Diakses pada 26 Mei 2022]
- Hills, K. (1999). *Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ika, A. (2018). Pengguna Virtual Reality Diestimasi Mencapai 440 Juta di 2025. Diunduh dari: <https://ekonomi.kompas.com/>. [Diakses pada 8 Februari 2022]
- Jayani, D.H. (2021). Jumlah Lansia Diproyeksikan Hampir Seperlima Penduduk Indonesia pada 2045. Diunduh dari: <https://databoks.katadata.co.id/>. [Diakses pada 8 Februari 2022]
- Jerald, J. (2015). *The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality*. California: Morgan & Claypool.
- Kemenparakraf. (2021). Virtual Tour, Alternatif Berwisata di Tengah Pandemi COVID-19. Diunduh dari: <https://www.kemendikbud.go.id/>. [Diakses pada 10 Februari 2022]
- Kumparan. (2021). Virtual Reality, Alternatif Liburan untuk Bantu Kesejahteraan Mental. Diunduh dari: <https://kumparan.com/>. [Diakses pada 14 Februari 2022]

- Kurniawan, E. & Sutarno, R. (2017). Pemanfaatan Teknologi oleh Orang Lanjut Usia di Yogyakarta. Diunduh dari: https://www.researchgate.net/publication/323734276_Pemanfaatan_Teknologi_oleh_Orang_Lanjut_Usia_di_Yogyakarta. [Diakses pada 20 Februari 2022]
- Marquez, D.X., Bustamante, E.E, Blissmer, B.J., dan Prohaska, T.R. (2009). Health Promotion for Successful Aging. Diunduh dari: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1559827608325200>. [Diakses pada 16 Februari 2022]
- Maulida, L. (2018). Ini Akibatnya Jika Anda Terlalu Lama Menggunakan VR. Diunduh dari: <https://www.tek.id/>. [Diakses pada 10 Juni 2022]
- Maxwell, S.E., Delaney H. dan Kelley, K. (2018). *Designing Experiments and Analyzing Data*. New York: Routledge.
- Montgomery, D.C. dan Runger, G.C. (2004). *Applied Statistics and Probability for Engineers*, Third Edition. New York: John Wiley & Sons.
- Nugroho, W. (2008). *Keperawatan Gerontik & Geriatrik*. Jakarta: EGC.
- Panospin 360. (2018). What is a Virtual Tour? 6 Reasons Why You Should Have One. Diunduh dari: <https://www.panospin360.com/>. [Diakses pada 8 Februari 2022]
- Rahadian, L. (2021). Marak Virtual Reality, Ini Deretan Sektor Yang Mulai Pakai. Diunduh dari: <https://www.cnbcindonesia.com/>. [Diakses pada 8 Februari 2022]
- Raharjo, S. (2017). Panduan Lengkap Uji Analisis Regresi Linear Sederhana dengan SPSS. Diunduh dari: <http://www.spssindonesia.com/2017/03/uji-analisis-regresi-linear-sederhana.html>. [Diakses pada 26 Mei 2022]
- Raharjo, S. (2015). Tutorial Uji Autokorelasi dengan Durbin Watson Menggunakan SPSS Lengkap. Diunduh dari: <http://www.spssindonesia.com/2014/02/uji-autokorelasi-dengan-durbin-watson.html>. [Diakses pada 26 Mei 2022]
- Ramadhian, N. (2020). Fitur Virtual Reality Berguna Bagi Traveler Memilih Destinasi Wisata. Diunduh dari: <https://travel.kompas.com/>. [Diakses pada 10 Februari 2022]

- Roussou, M. (2004). *Learning by Doing and Learning Through Play: An Exploration of Interactivity in Virtual Environments for Children*. London: ACM Computers in Entertainment.
- Rubin, J. & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- Santoso, H., & Ismail, A. (2009). *Memahami krisis lanjut usia*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Statista. (2021). Consumer virtual reality (VR) hardware and software market revenue worldwide from 2016 to 2023. Diunduh dari: <https://www.statista.com/>. [Diakses pada 8 Februari 2022]
- Susanto, A. & Sugiyono. (2015). *Cara Mudah Belajar SPSS dan LISREL : Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tams, S. (2011). The Role of Age in Technology-induced Workplace Stress. Diunduh dari: <https://tigerprints.clemson.edu/>. [Diakses pada 15 Juni 2022]
- Wahab, N.A., & Ismail, M.H. (2009). Development and Evaluation of an Interactive 360 Virtual Tour for Tourist Destinations. Diunduh dari: <https://www.researchgate.net/>. [Diakses pada 24 Februari 2022]
- World Health Organization. (2021). Ageing and Health. Diunduh dari: <https://www.who.int/>. [Diakses pada 13 Februari 2022]
- Young, K. (2016). Are Consumers Ready for Virtual Reality. Diunduh dari: <https://blog.gwi.com/>. [Diakses pada 8 Februari 2022]
- Ziad, N. (2008). Montreal Cognitive Assessment (MoCA). Diunduh dari: <https://www.mocatest.org/>. [Diakses pada 8 Februari 2022]