

BAB V. PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media edukasi berbasis *augmented reality* dengan aplikasi Assemblr Studio, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan aplikasi augmented reality untuk edukasi aktivitas fisik dengan tahap analysis (analisis) dilakukan analisis kebutuhan melalui google form dan dapat diperoleh hasil 58,5% dari 200 responden yang telah berpartisipasi menyatakan bahwa media edukasi berbasis augmented reality sangat dibutuhkan. Tahap design (perancangan) dilakukan perancangan media edukasi menggunakan teknologi augmented reality dengan aplikasi utama yaitu Trimble SketchUp dan Assemblr Studio. Tahap develop (pengembangan) dilakukan validasi pada ahli media dan materi dan aplikasi dinyatakan sangat layak oleh kedua ahli. Validasi materi oleh ahli materi memperoleh skor 91,5% dengan kategori “sangat layak” dan validasi media memperoleh skor 87% dengan kategori “sangat layak”.
2. Kelayakan produk aplikasi aktivitas fisik menggunakan teknologi augmented reality dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil uji coba kelompok kecil, diperoleh sebesar 57,7% responden menyatakan setuju. Uji coba kelompok memperoleh hasil yang sama, yaitu sebesar 51,7% responden menyatakan sangat setuju menggunakan aplikasi Augmented Reality aktivitas fisik sebagai media edukasi gizi untuk melakukan aktivitas fisik pada remaja.

augmented reality ini dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai media edukasi aktivitas fisik.

5.2. Implikasi

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa jenis media edukasi berbasis *augmented reality* ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang dapat menarik perhatian dewasa ini dapat meningkatkan minat belajar dewasa pada aktivitas fisik. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini masih dapat dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman dewasa.

5.3. Saran

Hasil penelitian pengembangan memberikan saran sebagai berikut.

1. Diharapkan bahwa media edukasi menggunakan teknologi *augmented reality* ini dapat digunakan oleh kelompok usia dewasa yang sangat *flexible* karena hanya menggunakan *smartphone*, aplikasi assemblr studio dan koneksi internet yang stabil.
2. Diharapkan aplikasi Assemblr studio dapat memudahkan dalam mengakses scan barcode dengan kecepatan koneksi internet yang terjangkau karena aplikasi ini
3. Peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan lebih lanjut mengenai media edukasi menggunakan teknologi *augmented reality* ini dengan menggabungkan teknologi-teknologi terkini yang lebih mutakhir dan dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi jenis media edukasi tersebut.