



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Aplikasi kebugaran jasmani berbasis Android untuk siswa Sekolah dengan metode gamifikasi telah berhasil dirancang dan bekerja tepat sesuai rencana pengerjaan.

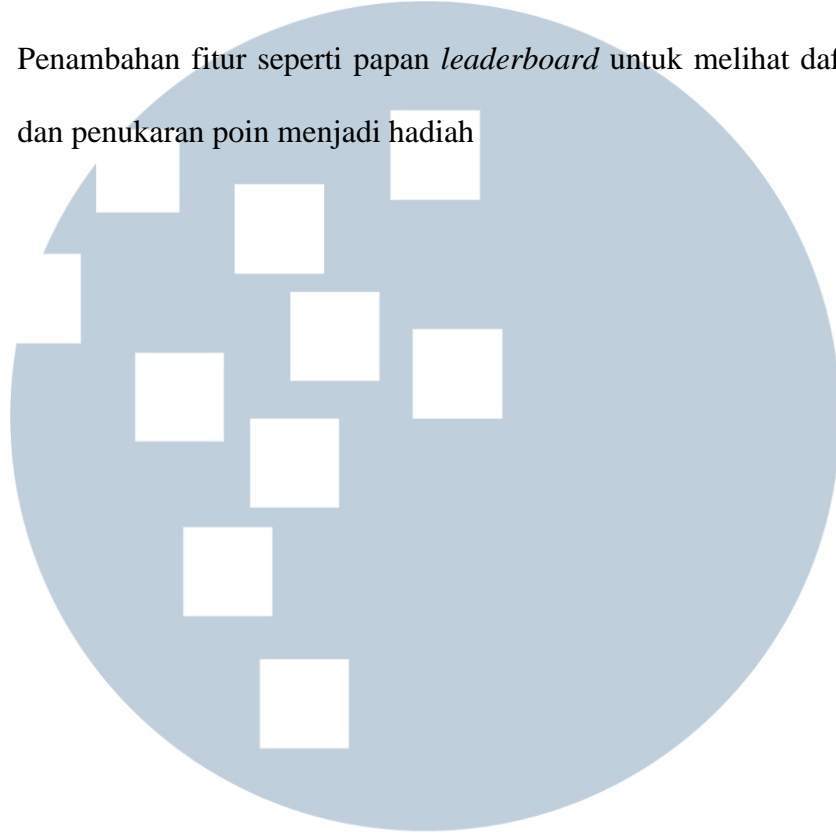
Berdasarkan hasil perhitungan pada kuesioner menggunakan *Google Forms* di Bab IV dengan menggunakan skala Likert, dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan para siswa terhadap aplikasi adalah puas, dengan hasil perhitungan menunjukkan angka 78.8%, dimana angka ini berada di rentang antara puas dan sangat puas. Sedangkan, dari hasil perhitungan untuk guru diperoleh kesimpulan bahwa tampilan netral, menu pada aplikasi mudah dipahami, aplikasi dapat digunakan sebagai media pembantu pelajaran kebugaran jasmani/penjaskes, dan aplikasi sudah cukup baik.

5.2 Saran

Berdasarkan aplikasi yang telah dibuat, terdapat beberapa saran dari guru untuk pengembangan aplikasi agar lebih baik lagi kedepannya. Diantaranya sebagai berikut.

1. Tampilan aplikasi dibuat lebih menarik lagi, misalnya dengan meletakkan *menu* di sebuah *menu bar* di samping atau di bawah dan mengubah warna dasar aplikasi

2. Penambahan fitur seperti papan *leaderboard* untuk melihat daftar poin siswa dan penukaran poin menjadi hadiah



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA