

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan rangkaian penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi Virtual Reality sebagai media edukasi fisioterapi zona kaki berhasil direalisasikan dengan pendekatan yang sistematis. Proses pengembangan yang mengacu pada metode Pra Produksi mampu menghasilkan sistem yang terstruktur, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga implementasi.

Aplikasi yang dibangun mampu merepresentasikan anatomi zona kaki dalam bentuk visual tiga dimensi yang interaktif, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dibandingkan metode konvensional. Penggunaan pembagian zona berdasarkan warna, seperti zona kepala, dada, perut, dan panggul, membantu pengguna dalam memahami keterkaitan antara titik refleksi kaki dengan bagian tubuh secara lebih intuitif.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat stabilitas yang baik, dengan respons interaksi yang konsisten serta tidak ditemukan kesalahan fungsi yang signifikan. Integrasi antara kontrol interaksi dan tampilan visual berjalan secara selaras, sehingga pengguna dapat melakukan eksplorasi tanpa hambatan berarti.

Selain itu, aplikasi ini terbukti mampu meningkatkan aspek pemahaman pengguna terhadap materi fisioterapi, khususnya dalam mengenali titik refleksi dan hubungan anatomi tubuh. Dengan adanya media berbasis Virtual Reality, proses edukasi menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi Virtual Reality dapat menjadi solusi alternatif dalam mendukung proses pembelajaran dan edukasi fisioterapi, khususnya pada lingkungan klinik seperti Physiotherapy Jogja PhysioMU.

5.2 Saran

Meskipun aplikasi yang dikembangkan telah berjalan dengan baik, masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan pada penelitian selanjutnya. Pengembangan berikutnya dapat difokuskan pada peningkatan kualitas visual objek anatomi agar terlihat lebih realistis dan mendetail, sehingga mampu memberikan pengalaman yang lebih mendekati kondisi nyata.

Selain itu, integrasi teknologi tambahan seperti sensor gerak atau pelacakan posisi tubuh dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan tingkat interaktivitas sistem. Dengan adanya fitur tersebut, pengguna tidak hanya berinteraksi secara visual, tetapi juga dapat melakukan simulasi gerakan yang lebih dinamis.

Dari sisi konten, materi yang disajikan dalam aplikasi masih dapat diperluas, tidak hanya terbatas pada zona kaki, tetapi juga mencakup bagian tubuh lainnya yang relevan dengan fisioterapi. Hal ini bertujuan agar aplikasi memiliki cakupan edukasi yang lebih luas dan komprehensif.

Selanjutnya, pengujian terhadap pengguna juga dapat diperluas dengan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai latar belakang, sehingga diperoleh hasil evaluasi yang lebih beragam dan representatif. Dengan demikian, pengembangan aplikasi di masa mendatang diharapkan mampu menghasilkan sistem yang tidak hanya interaktif, tetapi juga memiliki tingkat efektivitas yang lebih tinggi dalam mendukung proses pembelajaran fisioterapi.