

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proses penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran olahraga-olahraga tradisional di Indonesia berbasis multimedia interaktif yang telah dijelaskan sebelumnya, dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Pertama, proses pengembangan aplikasi edukasi interaktif berbasis Unity dilakukan melalui tahapan uji alpha guna mengetahui proses serta hasil dari pengembangan aplikasi. Pada tahap ini, validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta dilengkapi dengan pengujian fungsional menggunakan metode *black-box*. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 88%, sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh nilai sebesar 95%. Keduanya termasuk dalam kategori Sangat Baik. Sementara itu, hasil uji *black-box* menunjukkan bahwa seluruh fitur pada aplikasi telah beroperasi dengan baik dan sesuai dengan perancangan, sehingga aplikasi Sidora dinyatakan layak dari sisi pengembangan dan fungsi.

Kedua, untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi dari sisi pengguna, dilakukan uji beta dengan menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) yang diisi oleh siswa setelah mencoba aplikasi. Hasil dari uji beta menunjukkan skor rata-rata sebesar 75,75, yang termasuk dalam kategori Good dengan grade C. Skor tersebut mengindikasikan bahwa aplikasi memiliki tingkat kelayakan yang baik serta mudah digunakan oleh pengguna dari sisi antarmuka dan pengalaman penggunaan.

5.2 Saran

Mengacu pada penemuan dan hasil penelitian yang dibahas dalam bab sebelumnya, ada beberapa saran yang bisa diperhatikan untuk pengembangan sistem ke depan serta untuk penelitian yang akan datang:

1. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan agar materi tentang olahraga tradisional ditambahkan dengan lebih lengkap dan bervariasi, sehingga

konten pembelajaran menjadi lebih kaya dan aplikasi ini semakin menarik bagi siswa.

2. Diperlukan pula pertimbangan untuk menambahkan fitur narasi dan pengaturan audio (*on/off*) agar aplikasi memiliki kemampuan untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan memenuhi kebutuhan siswa yang memiliki berbagai gaya belajar, termasuk mereka yang lebih nyaman dengan pembelajaran auditori.
3. Pengujian aplikasi sebaiknya tidak hanya dilakukan dalam situasi yang terbatas, melainkan juga dalam beragam pengaturan pembelajaran, baik secara kelompok di kelas maupun individual. Hal ini bertujuan untuk menilai seberapa efektif aplikasi tersebut di berbagai kondisi pembelajaran dan memahami seberapa besar aplikasi dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.
4. Dari hasil penelitian yang ada, direkomendasikan agar pengembangan aplikasi multimedia interaktif ini diterapkan secara lebih luas sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, khususnya untuk materi olahraga tradisional, demi menjaga warisan budaya lokal dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.