

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media pembelajaran virus corona menggunakan pemodelan *multimedia Development life cycle (MLDC)* yang terdiri dari enam tahap, yakni konsep (*Concept*), desain (*Design*), pengumpulan bahan (*Collecting*), membuat semua objek (*Assembly*), pengujian (*Testing*), dan distribusi (*Distribution*). Media pembelajaran virus corona mampu membantu siswa-siswi SMP dalam memahami informasi umum virus corona dalam bentuk aplikasi dengan ilustrasi *Augmented Reality* dan tulisan yang dapat diamati secara langsung dan mudah dipahami. Hal ini didukung dengan hasil pengujian *usability* kepada pengguna yakni *usefulness* (kebergunaan) sebesar 85%, *ease of use* (kemudahan penggunaan) sebesar 87%, *ease of learning* (kemudahan dipelajari) sebesar 89%, dan *satisfaction* (kepuasan penggunaan) sebesar 89%.
2. Hasil analisis kualitas media pembelajaran virus corona memperoleh hasil uji *functional suitability* yang sangat baik. Selain itu ilustrasi 3D yang disajikan secara *Augmented Reality* juga sudah sesuai. Hasil uji kelayakan penggunaan media pembelajaran dilakukan dengan uji coba bersama siswa-siswi SMP Negeri 3 berbah Sleman Yogyakarta. Hasil uji *usability* memperoleh nilai 85%. Dengan demikian media

pembelajaran dinyatakan layak sebagai media pembelajaran virus corona pelajaran PJOK.

## 5.2 Saran

Berdasarkan dari simpulan dan temuan dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Augmented reality adalah teknologi baru yang dapat membuat teknologi interaktif. Sehingga teknologi ini dapat dikembangkan untuk media pembelajaran lain yang membutuhkan ilustrasi tertentu. Karena terbukti dengan penelitian ini siswa menjadi lebih mudah memahami informasi virus corona dengan ilustrasi 3D yang disajikan secara Augmented Reality.
2. Perlu pemakaian database dan konten aplikasi yang menggunakan augmented reality dapat disimpan dalam cloud (online). Agar aplikasi tidak terlalu berat.
3. Perlu penambahan penjelasan gambar dan dijelaskan