

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dipaparkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang berjudul aplikasi media pembelajaran interaktif olahraga latihan beban (*fitness*) yaitu:

1. Langkah-langkah perencanaan pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif olahraga latihan beban (*fitness*) meliputi analisis masalah dan kebutuhan serta pembuatan naskah materi, perancangan sistem *use case diagram*, *activity diagram*, *flow chart* dan desain antarmuka sistem sesuai dengan analisis kebutuhan tersebut. Berdasarkan hasil analisis masalah dan kebutuhan, media yang digunakan pengguna (*user*) perlu dikembangkan menjadi satu paket yang utuh melalui media pembelajaran interaktif, isi materi yang mencakup pengenalan alat-alat dan gerakan-gerakan olahraga latihan beban (*fitness*), serta informasi lainnya mengenai kesehatan yang berguna bagi tubuh.
2. Pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif olahraga latihan beban (*fitness*) dibuat meliputi susunan navigasi *scene*, menginput teks, gambar, audio, animasi dan video sesuai dengan konsep yang sudah

dibuat sebelumnya pada naskah materi, perancangan sistem *use case diagram*, *activity diagram*, *flow chart* dan desain antarmuka sistem.

3. Berdasarkan hasil pengujian *blackbox* pada aplikasi media pembelajaran olahraga latihan beban (*fitness*), dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat berjalan dengan baik dengan 99% fungsional sesuai keinginan, hanya ada 0,1% kesalahan pada kasusu uji cetak hasil yang proses fungsionalnya tidak berjalan pada sistem operasi android. Sehingga aplikasi ini dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran maupun secara *e-learning*.

5.1 Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan beberapa saran yang mengandung perbaikan dan pengembangan pada aplikasi media pembelajaran interaktif olahraga latihan beban (*fitness*), yaitu:

1. Bagi pengguna, aplikasi media pembelajaran ini dapat dipakai secara mandiri di manapun pengguna tersebut berada, baik di rumah atau tempat *gym* melalui *smartphone* dengan koneksi atau tanpa koneksi internet. Proses instalasi aplikasi yang mudah seperti pada aplikasi-aplikasi *android* lainnya, sehingga pengguna tidak perlu bantuan orang lain dalam proses instalasi aplikasi ini.

2. Bagi peneliti lain, aplikasi media pembelajaran interaktif olahraga latihan beban (*fitness*) ini menggunakan *software Articulate Storyline 3* dalam proses pembuatannya, hal yang perlu dilakukan peneliti lain untuk pengembangan lebih lanjut agar fungsi dari cetak hasil dapat berjalan pada sistem operasi *android* dan menambahkan fungsi *database* agar data pengguna dapat disimpan dalam aplikasi.