

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan, uraian dan keseluruhan pembahasan materi pada bab 1 sampai bab 4 tentang media pembelajaran dasar dasar memanah tradisional ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk merancang media pembelajaran dasar dasar memanah tradisional yang mudah dipelajari dan dipahami, dibuat dengan beberapa tahapan. Pertama mengidentifikasi masalah , kedua melakukan analisis dengan analisis SWOT , analisis kelayakan sistem, analisis kebutuhan sistem. Selanjutnya merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik. Tahapan selanjutnya adalah memproduksi sistem, pengujian sistem dan implementasi sistem yang dibuat.
2. Hasil akhir pembuatan media pembelajaran dasar dasar memanah tradisional berbasis flash ringan dan banyak interaksi dengan pengguna sehingga lebih *user friendly*.
3. Dengan adanya aplikasi multimedia interaktif ini, pemanah pemula Jemparingan Langenastro menjadi lebih mudah dan tertarik mempelajari dasar dasar memanah tradisional tanpa harus datang ke tempat latihan.

4. Media pembelajaran yang dibuat belum bisa memenuhi dua kebutuhan fungsional yakni aplikasi belum bisa diakses dimanapun dan kapanpun serta belum adanya tombol print pada halaman desain aplikasi yang dibuat.

5.2 Saran

Dari hasil kesimpulan yang didapatkan, ada beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan, antar lain sebagai berikut :

1. Aplikasi ini memiliki beberapa kekurangan, sehingga perlu adanya perbaikan agar aplikasi dasar dasar memanah ini dapat menjadi lebih baik.
2. Kedepannya diharapkan akan dikembangkan lebih baik dengan objek 3D agar objek lebih nyata.
3. Harapannya semoga aplikasi ini bermanfaat untuk Paseduluran Jemparingan Langenastro dan masyarakat yang ingin mempelajari memanah tradisional.
4. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan akan lebih memajukan olahraga panahan tradisional, khususnya di daerah Yogyakarta.