

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan “Analisis dan Perancangan Media Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Panduan Pendukung Pembelajaran Beladiri Federasi Karate Tradisional Indonesia Korca Gunungkidul” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Di dalam videonya menggunakan teknik pengambilan gambar dengan dua kamera angle yang berbeda, jadi hasilnya lebih terlihat dari sisi depan maupun samping.
2. Untuk membangun Media Pembelajaran Beladiri Federasi Karate Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif dilakukan dengan beberapa langkah yaitu mengidentifikasi masalah, merancang konsep, merancang naskah, isi dan grafik. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS3.
3. Analisis dan pembuatan Media Pembelajaran Beladiri Federasi Karate Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif menggunakan adobe flash ini dapat digunakan sebagai media belajar untuk para kohai agar lebih mudah memahami setiap gerakan.

## 5.2 Saran

Media Interaktif berbasis multimedia sebagai Pembelajaran Teknik Beladiri Federasi Karate Tradisional Indonesia ini masih terdapat banyak kekurangan, seperti desain, animasi dan isi materi yang masih kurang lengkap, untuk itu diharapkan nantinya dapat diberikan tambahan fitur-fitur, animasi, maupun isi yang lebih baik dan lengkap.

1. Pengembangan teknologi pengetahuan akan terus berlanjut, untuk itu perlu adanya meng-update data yang berada di dalam aplikasi ini;
2. Aplikasi multimedia dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware dan software yang di sarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi ini tidak akan berjalan dengan baik. Sebelum memutuskan untuk menggunakan program ini, sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi hardware dan software yang dimiliki;
3. Aplikasi yang dibuat oleh penyusun, untuk sekarang ini hanya dapat dipergunakan pada satu komputer atau notebook saja (belum dapat dijalankan melalui jaringan), penyusun berharap semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.
4. Untuk peneliti selanjutnya dapat membuat aplikasi ini menjadi dua bahasa yaitu Inggris dan Indonesia. Sehingga dalam aplikasi jika pemakai

memilih bahasa Inggris maka secara otomatis aplikasi akan menjadi bahasa Inggris dan sebaliknya.

