

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam pembuatan aplikasi Sambilegi Calisthenic Park dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berupa media interaktif sambilegi calisthenic park. Untuk dapat menghasilkan media pembelajaran ini yaitu melakukan beberapa tahap yaitu, mengidentifikasi masalah, merancang konsep, merancang naskah, merancang isi, grafik, merancang tampilan dan implementasi sistem serta melakukan uji sistem melalui black box testing dan pengujian linkert.
2. Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 30 orang. 15 orang sebagai ahli multimedia dan 15 orang member dari sambilegi calisthenic memperoleh hasil bahwa media interaktif ini layak untuk digunakan.
3. Media interaktif ini berhasil berjalan di sistem operasi Android.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan, masih ada beberapa kekurangan. Maka diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menjadi lebih baik. Berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan antara lain:

1. Diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambah fitur yang lebih menarik yang mana dapat mendukung pengguna dalam menjalankan aplikasi.

2. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat menambah materi yang masih kurang dalam gerakan calisthenic.
3. Aplikasi media interaktif ini dapat dibuat double orientation sehingga dapat digunakan dalam orientasi potrait maupun landscape.

