

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di bab-bab sebelumnya pada “**Media Pembelajaran Interaktif Kelas Olahraga di SMA Negeri 1 Sewon Bantul**”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Cara membuat aplikasi multimedia interaktif tentang “**Kelas Olahraga di SMA Negeri 1 Sewon Bantul**” yaitu dengan aplikasi atau software *Adobe Flash CS 6* yang mana didalamnya berisikan materi baik kelas X, XI sampai dengan XII disertai dengan kuis soal didalamnya. Ada pula profil sekolah dan profil si pembuat aplikasi ini.
2. Berdasarkan hasil kuesioner maka aplikasi pembelajaran “**Kelas Olahraga di SMA Negeri 1 Sewon Bantul**” bahwa seluruh aspek penilaian dari siswa, menunjukkan rata-rata 76,6% berarti “Baik” dan pembelajaran pada kelas olahraga dengan media interaktif untuk siswa kelas X-XII di SMA Negeri Sewon layak digunakan.
3. Aplikasi media pembelajaran “**Kelas Olahraga di SMA Negeri 1 Sewon Bantul**” ini dapat di gunakan sebagai media pembelajaran kepada siswa SMA kelas X-XII.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari “**Media Pembelajaran Interaktif Kelas Olahraga di SMA Negeri 1 Sewon Bantul**” yang telah dibuat, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Aplikasi ini untuk sekarang hanya dapat dipergunakan pada komputer, notebook atau laptop saja (belum dapat dijalankan melalui mobile). Peneliti berharap semoga aplikasi ini dapat dikembangkan agar bisa dipergunakan secara luas tanpa harus mengoperasikannya dengan komputer, laptop, ataupun notebook saja.

2. Sebaiknya kelengkapan isi materi yang terdapat di dalam aplikasi ini bisa dikembangkan dengan menambah jumlah materi sehingga lebih lengkap.

