

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini telah berhasil dibuat sebuah aplikasi Karate Shotokan sesuai dengan perancangan yang telah disusun pada bab sebelumnya. Untuk membuat aplikasi Karate Shotokan sesuai dengan metode pengembangan yang telah digunakan, maka dapat disimpulkan :

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran alternatif yang berjudul “Karate Shotokan”.
2. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran ini yaitu, tahap pengumpulan data, tahap analisis, tahap pengembangan, tahap black box testing atau tahap uji coba dan dokumentasi.
3. Materi yang terdapat didalam media pembelajaran terdiri dari 4 sub materi, yaitu : sejarah, Teknik, Kata, dan Peraturan

5.2 Saran

Ada beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan, diantaranya:

1. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi sehingga tidak hanya sebatas materi Pembelajaran Teknik dasar dalam bentuk gambar sehingga lebih menarik
2. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada smartphone android, diharapkan dapat dikembangkan menjadi beberapa ekstensi agar dapat dijalankan di semua jenis smartphone.
3. Kualitas grafik yang digunakan dapat ditingkatkan kembali dan konsep pembelajaran lebih dikembangkan.

