

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan berbagai hal yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran rugby. Berikut beberapa kesimpulan yang diperoleh.

1. Penggunaan *storyboard* lengkap yang menampilkan sketsa secara visual, deskripsi dan sound mempermudah tahapan pembuatan atau produksi sistem.
2. Pengolahan grafik dilakukan berdasarkan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Penggunaan *guidelines* dalam hal ini memudahkan pengaturan desain tata letak yang konsisten.
3. *Sound packs* dan *plugins* pada FL Studio 11 mempermudah proses produksi musik intro, efek bunyi dan musik latar. Pada bagian *mixing* dan *mastering* merupakan hal penting yang perlu diperhatikan karena berhubungan dengan kualitas *sound* yang diproduksi.
4. Hasil pengujian *black box* yang dilakukan memperlihatkan bahwa semua tombol berjalan dengan baik tanpa adanya kesalahan (*error*).
5. Kebenaran dan kesesuaian konten materi yang digunakan dalam media pembelajaran rugby dipastikan melalui uji coba validasi materi oleh ahli materi dengan hasil bobot rata-rata nilai yang diperoleh telah memenuhi kriteria "baik".

6. Berdasarkan uji coba pengguna yang melibatkan 31 responden yang terdiri dari calon pemain maupun pemain Chiefs dan UNY rugby, diperoleh interpretasi minimal sebesar 66% dengan kategori “baik”. Dengan demikian, maka media pembelajaran rugby telah layak untuk digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka penulis ingin memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran rugby di kemudian hari. Berikut saran-saran yang dimaksud.

1. Perluasan materi rugby, sehingga pengguna dapat langsung mempelajari rugby secara keseluruhan.
2. Media pembelajaran rugby akan sangat menarik jika dikembangkan dalam konsep 3D.
3. Kegunaan aplikasi bukan hanya pada obyek penelitian, namun bagi masyarakat luas jika dikembangkan untuk *smartphone*.
4. Penambahan beberapa menu lain yang mendukung efektifitas aplikasi.