

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah keseluruhan aplikasi pembelajaran renang untuk pemula berbasis multimedia dirancang bangun dengan menggunakan Adobe Flash CS6 dan melakukan pengujian serta analisis hasilnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi dapat dimainkan secara berulang oleh pengguna. Jika materi yang ada pada aplikasi pembelajaran ini tidak atau kurang dipahami maka aplikasi dapat diputar kembali.
2. Aplikasi memberi pengetahuan dan wawasan tentang teknik dasar renang. Aplikasi ini bisa menjadi bahan referensi yang menarik karena terdapat animasi serta keterangan yang menjelaskan setiap gerakan kaki, tangan dan tubuh.
3. Mampu mempraktekkan teknik dasar renang di kolam renang. Ketika pengguna mempelajari dan menguasai materi yang ada pada aplikasi ini maka pengguna dapat mempraktekkan teknik dasar renang dengan baik.
4. Aplikasi ini dilengkapi dengan suara dan musik. Ketika pengguna mempelajari materi yang ada, pengguna tidak perlu membaca teks penjelasan karena terdapat suara yang menjelaskan keterangan yang sama untuk gerakan kaki, tangan serta tubuh. Juga terdapat iringan musik air mengalir untuk membantu mempelajari aplikasi ini.

6.2 Saran

Pembuatan aplikasi pembelajaran ini masih sederhana dan sangat mungkin untuk dikembangkan lagi menjadi lebih baik karena apa yang telah dibuat masih sangat jauh dari sempurna dan memiliki banyak kelemahan. Sehingga diberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Sebaiknya aplikasi ini dipelajari bersama dengan orang yang mampu berenang
2. Untuk anak-anak harus didampingi orangtua atau pelatih.
3. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan beberapa macam gaya renang.
4. Untuk mendapatkan masukan dari user, aplikasi ini bisa dibuat web dengan menambahkan fasilitas usul saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiani, N. 2012, *Program Aplikasi Penyebaran Informasi Belajar Renang Dengan Adobe Flash CS5*, Skripsi, Tidak diterbitkan, Jakarta, Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana.
- Binanto, I. 2010, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, Penerbit Andi : Yogyakarta.
- Daryanto, 2010, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Gava Media: Yogyakarta.
- Faridah, Eva. 2009, *Pengaruh Senam Aerobik Terhadap Penurunan Kadar Gula Darah*. Jurnal Ilmu Keolahragaan Volume 02 Nomor 01: Yogyakarta.
- Haller, D, 2010, *Belajar Berenang*, Pionir Jaya: Bandung.
- Lee, C, 2013. *Mahir Otodidak Photoshop CS*, Alex Media Komputindo: Jakarta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka.
- Munir, 2013, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Alfabeta: Bandung.
- Sutopo, A. 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Subiyanto, 2005, *Hubungan Kekuatan Otot Tungkai Dengan Start Renang Gaya Kupu-kupu Pada Atlet Perkumpulan Renang Spectrum Semarang*, Skripsi, Tidak diterbitkan, Semarang, Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri.

- Sugiyanto, FX. 2010, *Peningkatan Pembelajaran Dasar Gerak Renang Melalui Pennggunaan Alat Bagi Mahasiswa PKO*, Skripsi, Tidak diterbitkan, Yogyakarta. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri.
- Susanto, E. 2009, *Pembelajaran Akuatik Bagi Siswa Prasekolah*, Jurnal Cakrawala Pendidikan Nomor ISSN 0216-1370: Yogyakarta.
- Suyanto, M. 2003, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Penerbit Andi: Yogyakarta.