

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat menjadi media bantu bagi guru mata pelajaran Penjas Orkes, dalam menyajikan visualisasi materi pembelajaran gerak dasar senam irama berbasis multimedia interaktif
2. Aplikasi ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional, menjadi lebih efektif dalam penerapan K13 di Sekolah Dasar.

6.2. Saran

Pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran ini masih sederhana dan masih 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. Multimedia pembelajaran ini masih sangat sederhana dan diharapkan, aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dengan menggunakan teknik pembuatan animasi karakter *3D*.
2. Aplikasi ini hanya berisi materi pokok dan macam-macam gerak dasar senam irama dan diharapkan dapat dikembangkan menjadi aplikasi yang lebih interaktif pada jenis gerak dasar senam yang lain.
3. Aplikasi ini tidak menerapkan penggunaan *data base* dalam menyimpan materi, khususnya pada Menu Kuis, sehingga soal yang ada tidak dapat diubah ataupun dimasukkan soal yang baru oleh *user*.

Daftar Pustaka

- Andi. 2015. *Adobe Audition CS6*. Penerbit Andi : Yogyakarta.
- Ardhiawan. 2010. *Keamanan Multimedia*. Dani Haryanto : Jakarta.
- Fanani, Z. A. , 2006. *Tip & Trik Animasi Macromedia Flash*. Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Hafiz, R. 2015. Perancangan Permainan Edukasi Senam Otak dengan Model *Instructional Games* pada Madrasah Ibtidiyah At-Taqwa Berbasis Multimedia. *Skripsi*. Tidak dipublikasikan. Jakarta : Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah.
- Maryanto, P. 2010. *Cerdas dan Bugar Penjasorkes untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Mukholid, A. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan*. Yudhistira : Jakarta Timur.
- Nenggal, A. K., dan Rismiati, R. 2007. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Grafindo Media Pratama : Bandung.
- Pelle, C. 2017. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Penjas Orkes Kelas III – IV. *RPP*. Kupang : SD Negeri TDM.
- Rizqi, A. 2014. Animasi 3D Pembelajaran Teknik Dasar Senam Lantai untuk MTS Simbang Kulon Pekalongan. *Skripsi*. Tidak Dipublikasikan. Pekalongan : STMIK Widya Pratama.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media : Jakarta.

- Setiawan, C. K., dan Hafrizal, R. 2014. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Rambu-rambu Lalu Lintas untuk Calon Pengendara di Jalan Raya menggunakan Flash. *Jurnal LPKIA*. Vol 1 : hal 1-6.
- Soetopo, A . 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Supriyanto, J. 2007. *Gembira Berolahraga untuk Kelas V SD dan MI*. Surakarta : Tiga Serangkai.
- Utami. (2007). *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*. Andi offset. Yogyakarta.
- Wibowo, S. 2016. Perancangan Aplikasi Latihan Fitness untuk Pemula Berbasis Multimedia. *Publikasi Ilmiah*. Yogyakarta : Universitas PGRI Yogyakarta.
- Widiyanto, R. 2013. *Teknik Profesional Photoshop CS3*. Elexmedia Komputindo, Jakarta.
- <http://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud>, Diakses tanggal 20 Agustus 2015.
- [http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/kompetensi/Panduan Umum K13.pdf](http://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/kompetensi/Panduan_Umum_K13.pdf), diakses 15 Oktober 2016.
- <http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/peserta-didik-sekolah-dasar>, Diakses tanggal 25 Maret 2016.