

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan (*Conclusion*)

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan algoritma *Fisher Yates Shuffle* dalam aplikasi ini berhasil mengacak soal kuis secara otomatis, sehingga setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda. Hal ini membuat proses evaluasi lebih adil dan membantu guru melihat pemahaman siswa secara individu.
2. Aplikasi pengenalan gerak dasar renang menyajikan animasi gerakan renang dalam bentuk 3D dan audio penjelasan, yang dapat membantu siswa dalam memahami gerakan renang.
3. Aplikasi ini dirancang berbasis android dan mudah digunakan oleh siswa. Guru juga dapat mengubah soal dan memantau nilai siswa, sehingga aplikasi ini bisa menjadi media pembelajaran alternatif untuk mendukung proses belajar mengajar di SDN 1 Cimulya.
4. Berdasarkan hasil dari pengujian *UAT* aplikasi pengenalan Gerak dasar renang dapat dikatakan mudah dipahami/digunakan secara fungsi dan tampilan dengan nilai persentasi 92,9%. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat menjadi media pembelajaran

tambahan yang dapat menampilkan gerak dasar renang untuk siswa kelas 5 (lima) SDN 1 Cimulya.

5.2 Saran (*Suggestion*)

Adapun saran-saran yang dapat diberikan terkait hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk tercapainya peningkatan dan pengembangan yaitu:

1. Aplikasi ini bisa dikembangkan lagi dengan menambah materi renang lainnya, agar siswa bisa belajar lebih lengkap.
2. Guru olahraga sebaiknya diberi pelatihan agar bisa menggunakan aplikasi ini dengan maksimal saat mengajar.
3. Aplikasi ini bisa digunakan di sekolah lain yang memiliki kendala fasilitas seperti tidak adanya kolam renang.
4. Perlu dilakukan uji coba lebih lanjut agar aplikasi ini bisa terus diperbaiki dan lebih bermanfaat untuk pembelajaran.