

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan model latihan sepak bola berbasis aplikasi android ini baik dan layak digunakan. Sebagai sarana untuk mempermudah mempelajari dan memahami bentuk latihan sepak bola. Dengan aplikasi ini pengguna hanya perlu mengunduh dan meng-Install ke smartphone pengguna untuk mempelajari dan memahami latihan sepak bola dengan fitur dan tampilan menarik. Setelah melalui beberapa tahapan maka aplikasi "Model Latihan Sepak bola Berbasis Aplikasi Android" ini dapat diproduksi massal dengan beberapa menu pokok yaitu, Beranda, yang berisi materi latihan (*Ladder Drill*, *T Drill*, *Lari Zig-Zag*, dan *40 Yards Ladder Drill*), Profil yang berisi foto pengembang aplikasi, Tentang yang berisi info dari aplikasi.

Aplikasi latihan sepak bola berbasis android ini dibuat dengan sasaran seluruh kalangan sepak bola seperti pelatih, pemain atau penikmat sepak bola umum. Aplikasi ini mendapat respon yang bagus dari seluruh kalangan sepak bola mulai dari segi materi, tata bahasa serta tampilan dan penggunaan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji coba kelompok besar yang menilai dari segi kelayakan isi yaitu mendapatkan hasil penilaian sebesar 88,8% yang dikategorikan baik/layak, dari segi tata bahasa mendapatkan hasil sebesar 93,3% yang dikategorikan baik/layak, dan dari segi tampilan dan penggunaan mendapatkan hasil sebesar 89,4% yang dikategorikan baik/layak dan dengan total nilai keseluruhan yaitu sebesar 89,7% yang berarti dikategorikan baik/layak.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil pengembangan model latihan sepak bola berbasis aplikasi android ini bisa sebagai sarana pembelajaran bagi atlet, pemain dan penikmat sepak bola pada umumnya, untuk lebih mengerti mengenai perihal dalam bentuk latihan sepak bola

karena dibuat dengan cukup mudah dan efektif dan juga mudah diakses dan didapatkan serta dikemas dengan menarik. Banyaknya tanggapan positif mengenai aplikasi ini menunjukkan bahwa IPTEK berperan penting dalam dunia olahraga khususnya sepak bola dan diharapkan mampu untuk mengangkat kualitas sepak bola Indonesia, karena akan semakin banyak yang memahami bentuk bentuk latihan sepak bola dan secara otomatis pelatih juga akan meningkatkan kualitasnya karena masyarakat umum juga semakin memahami bentuk bentuk latihan sepak bola, atlet juga akan meningkatkan kualitas dan mentalnya dengan tidak asal asalan dalam berlatih, masyarakat umum atau yang biasa hanya jadi supporter juga akan mengerti tentang latihan sepak bola.

C. Saran

Aplikasi latihan berbasis android ini perlu dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik, misalnya dengan :

1. Menambahkan bentuk-bentuk latihan lainnya.
2. Aplikasi ini hanya berkisar pada smartphone android saja, untuk pengembangan selanjutnya mungkin bisa di kembangkan lagi ke smartphone yang berbasis IOS.
3. Agar aplikasi ini semakin mudah didapatkan dan masyarakat luas semakin tahu tentang latihan sepak bola sehingga mampu mengangkat kualitas sepak bola Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2004). Dasar-dasar Supervisi. *Geografi*.
- Azhar, A. (2011). Media Pembelajaran. *Meedia Pembelajaran dan Pembelajaran*.
<https://doi.org/media pembelajaran>
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach. Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Fauzi, A. (2008). Akses Jarak Jauh Layanan Intranet. *JURNAL TEKMAPRO*.
- Nazruddin Safaat H. (2012). Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (Edisi Revisi). In *ANDROID*.
<https://doi.org/10.3758/BF03214351>
- Putra, Yohanes. (2018). "Pengembangan Aplikasi Small-Sided Games Under 21 Berbasis Android". Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta
- Pressman, R. S. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi. Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Ed - Roger S. Pressman*.
<https://doi.org/10.1016/j.jmatprotec.2007.09.040>
- Saputro, Deden Rochman. (2017). Olahraga Paling Populer Di Dunia. [online].
Diambil Pada Tanggal 22 Januari 2019, Dari
<https://sports.okezone.com/read/2017/07/05/43/1729529/sprot-time-ini-dia-5-olahraga-paling-banyak-disaksikan-di-dunia>

Suharjana. (2004). *Kebugaran Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.

Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and development research. In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*.
https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_12

Setyantoko, Marantika. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Atletik Untuk Siswa SMP Kelas VII". Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta.

Simarmata, janner. (2010). *Rekayasa Web*. Yogyakarta.
<https://doi.org/10.1016/j.foreco.2006.09.025>

Sugiyono. (2011). metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D. In *metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D*.
<https://doi.org/10.1164/rccm.200409-1267OC>

Sugiyono. (2010). Populasi dan sampel. *Populasi Dan Sampel*.
<https://doi.org/10.1093/nar/gkp846>

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. In *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. <https://doi.org/10.1021/la0519397>

Sugiyono. (2014). Teknik Pengumpulan Data. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. <https://doi.org/10.3354/dao02420>

Weghorn, H. (2013). DESIGNING A USER-FRIENDLY SMARTPHONE APP FOR

HEART RATE MONITORING IN MEDICAL REHABILITATION AND
SPORTS ACTIVITIES. In *PROCEEDINGS OF THE IADIS INTERNATIONAL
CONFERENCE E-HEALTH 2013*. <https://doi.org/10.1037/0096>