

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan “Media Sasaran *Mannequin* sebagai Alat Bantu Latihan Senjata *Sabel* dalam Olahraga Anggar” dengan data hasil validasi ahli materi 100% dan media 100% dengan kategori “sangat baik dan layak”. pada tahap evaluasi produk, uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 86.5% dan uji coba kelompok besar diperoleh data persentase 98.5% dengan kategori “sangat baik dan layak”. hasil keseluruhan data penilaian “Media Sasaran *Mannequin* sebagai Alat Bantu Latihan Senjata *Sabel* dalam Olahraga Anggar” dinyatakan “sangat baik dan layak” sebagai sarana media berlatih serangan dalam olahraga anggar dan layak untuk digunakan.

5.2 Implikasi

Implikasi pada pengembangan “Media Sasaran *Mannequin* Sebagai Alat Bantu Latihan Senjata *Sabel* Dalam Olahraga Anggar” adalah sebagai berikut :

1. Sarana media untuk berlatih serangan sabetan atau tusukan senjata *sabel* dalam olahraga anggar.
2. Dapat membantu pelatih dalam memberikan program latihan untuk memaksimalkan serangan atlet.

5.3 Saran

“Pengembangan Media Sasaran *Mannequin* Sebagai Alat Bantu Latihan Senjata *Sabel* Dalam Olahraga Anggar” dapat digunakan sebagai sarana berlatih serangan dalam olahraga anggar. media sasaran ini juga perlu dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik. yaitu dapat dengan menambahkan alat-alat pendukung lain sehingga tampak lebih modern atau berteknologi canggih. Pada akhirnya prestasi olahraga khususnya atlet anggar dapat meningkat signifikan. Harapan yang lebih baik dari itu adalah mengajak para praktisi olahraga untuk berlomba-lomba menciptakan teknologi baru di dunia olahraga khususnya Indonesia agar dapat menjadi Negara produsen alat-alat olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan praktek*. Rineka Cipta: Jakarta
- Fédération Internationale d'Esgrime (FIE). (2010). <http://www.fencing.net> (Online) (diakses tanggal 1 November 2020)
- Fendrian, F. (2013). *Efektivitas Teknik Serangan Pukulan Dan Serangan Tendangan Terhadap Perolehan Poin Dalam Pertandingan Kumite Cabang Olahraga Karate*. Skripsi. FPOK Universitas Pendidikan Bandung.
- Fitriyati, A. (2015). *Pengembangan Media Latihan "Video Tutorial Teknik Dasar Tangkisan Beladiri Untuk Anak Usia Dini (Kajian Teknik Taekwondo)*. Skripsi. PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Hadjarati, H.. (2010). *Metodik Melatih Anggar*. Provinsi Gorontalo: FIKK Universitas Negeri Gorontalo.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (Online) Available at : <http://kbbi.web.id/Pengembangan> (Diakses, 5 November 2020)
- Kurniawan, F. (2010). *Mengenal Cabang Olahraga; Klasik: Anggar*, UNY: Yogyakarta.
- Kurniawan, F. (2012). *Kiat Praktis Latihan Anggar Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY. Kutipan Ma'mun, Amung (2002). *Kontruksi Tes Kemampuan Fisik Anggar*. Jakarta: IKASI
- Model-model Pengembangan <http://fatkhan.web.id/macam-macam-dan-jenis-penelitian-pengembangan/> (Diakses tgl. 20 November 2020)
- Rifqi, N.M. (2016). *Pengembangan Samsak Elektrik Berbasis Flip Flop Acak Cabang Olahraga Beladiri*. Skripsi: UNY: Yogyakarta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002, Tentang Pengembangan Zakiroh, S.N. (2018). *Pengembangan Desain Buku Saku, Perwasitan Anggar Sebagai Media Pembelajaran Atlet*. Skripsi: UNY: Yogyakarta