

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian alat gerak reaksi untuk anak usia 10-17 tahun yang telah dilakukan validasi oleh ahli media dan materi, uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar, bahwa produk alat gerak reaksi untuk anak usia 10-17 tahun ini menunjukkan hasil “Sangat Layak/Efektif ” digunakan di lapangan sebagai pengganti bola dalam latihan shadow bola. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengumpulan data kuisioner ahli dari validasi desain dan materi 91,17% dan uji coba pada kelompok besar dengan hasil data persentase kuisioner 85,44%.

5.2. IMPLIKASI HASIL PENELITIAN

Dengan terciptanya produk alat gerak reaksi ini menunjukkan bahwa iptek berperan penting dalam olahraga, khususnya di kalangan anak-anak usia 10-17 tahun. Hal ini perlu dilakukan oleh praktisi olah raga dan tempat organisasi PB Binaan Dini di setiap hall-hall badminton yang ada, karena pembinaan kreatifitas dan kecerdasan serta ketertarikan anak sejak dini dapat memunculkan olahragawan muda yang memiliki kecerdasan kreatifitas dan pertumbuhan mental atlet yang baik.

Berikut ini implikasi yang dapat di ambil dari penelitian alat gerak reaksi anak usia 10-17 tahun:

1. Hasil pembuatan produk dapat di gunakan dalam latihan buluntangkis khusus nya anak usia 10-17 tahun dengan latihan shadow bola di setiap hall-hall badminton.
2. Hasil pembuatan produk alat gerak reaksi dapat menjadi model bagi praktisi olahragawan untuk mengembangkan sebuah alat sebagai upaya untuk mewujudkan generasi yang sehat dan berprestasi.

5.3. Saran

1. Di harapkan bagi organisasi maupun PB di setiap hall-hall dan pelatih dapat membuat produk dalam skala besar dan dapat mengimplementasikan dalam latihan badminton.
2. Dengan tercipta nya produk baru ini di harapkan dapat meningkatkan gairah, ketertarikan anak-anak usia 10-17 tahun dalam berolahraga.
3. Hasil penelitian dapat di jadikan bahan rujukan untuk proses penelitian lanjutan bagi peneliti maupun praktisi olahragawan lainnya .

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., (2002), Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Edisi V, Penerbit Rineka Cipta, Jakarta. *Jurnal Sitepu*, C. P. K. (2016). Pengaruh pemanfaatan media chemsketch dalam pembelajaran yang menggunakan metode resitasi terhadap motivasi dan hasil belajar kimia di SMK kelas XI. *J. Ilm. "INTEGRITAS"*, 2(1)
- Armstrong dan Kotler. 1996. Dasar-Dasar Pemasaran. Jakarta : Intermedia. *Jurnal Yani,F., & Wahyuni, S. (2020, November). HUBUNGAN CORE BENEFIT PRODUK TERHADAP PRODUKSI GULA AREN. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN (Vol. 3, No. 1, pp. 170-174).*
- Faizal:2010 dalam [http://nawawiefatru.blogspot.com/2009/05/keaktifan belajar.html](http://nawawiefatru.blogspot.com/2009/05/keaktifan_belajar.html), tanggal 5 Desember 2010).
- Herman Subardjah. (2000). Bulutangkis. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kotler, Phillip and Kevin Lane. Keller, 2012, Marketing Management. Fourteenth Edition. New Jersey : Pearson International Edition. Didalam Listyawati, I. H. (2016). Peran Penting Promosi dan Desain Produk Dalam Membangun Minat Beli Konsumen. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Akuntansi*, 3(1).
- Kusuma.(2015). Pengaruh Pelatihan Bayangan (Shadow) Bulutangkis Terhadap Peningkatan Kelincahan dan Kecepatan Reaksi. (SKRIPSI). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nasution 2000. Didaktik Azas-azas Mengajar. Bandung: Jermars. *Journal Civics & Social Studies*, 2(1), 21-35.
- Pacasarjana Universitas Padjadjaran. Grice Tony, 1999. Bulutangkis : Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut. Jakarta: PT. RajaGrafindo.

- Prawirosentono, Suyadi 2004. *Filosofi Baru tentang Manajemen Mutu Terpadu Total Quality Management Abad 21 Studi Kasus & Analisis*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Jurnal KUMALASARI, N. R. (2020). ANALISIS STRATEGI PEMASARAN DALAM MENINGKATKAN VOLUME PENJUALAN PRODUK DI TOKO ISMART DAN INDOMARET). PONOROGO (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO)*
- Puji Riyanto, 2012. *Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria insania Press.
- Sapta Kunta Purnama. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: C.V.Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan untuk Bidang: Pendidikan, Manajemen, Sosial, dan Teknik*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT RINEKACIPTA.
- Sukadiyanto, 2011. *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: Lubuk Agung.
- Sukardi, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (kompetensi dan Praktiknya)*. Jakarta: C.V. Bumi Aksara
- Tjiptono, Fandy. 1999. *Strategi Pemasaran*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Journal of Management, 3(3)*. Pratama, B. S., Fathoni, A., & Hasiholan, L. B. (2017). Analisis Pengaruh Brand Image, Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian.

Ulrich, K., T., dan Eppinger, D. 2001. Perancangan dan Pengembangan Produk.
Jakarta: Salemba Teknik.*Jurnal* Yusuf Ongky, A., & Habiburrohman, F.
Sistem Penentuan Harga Desain Pada Desainer Grafis Freelance.