

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	9
1.3. Batasan Masalah	9
1.4. Rumusan Masalah	10
1.5. Tujuan Penelitian	10
1.6. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1. Hakekat Permainan Futsal	12
2.2. Hakekat Latihan	16
2.3. <i>Speed, agility, quickness (SAQ)</i>	18
2.4. Hakekat <i>Speed Light</i> Berbasis Android	20
2.4.1. Pengertian Aplikasi	23
2.4.1.1. <i>Remote Acces</i>	24
2.4.2. Sensor Infra Merah	26
2.4.3. <i>Mikrokontroler</i>	28
2.4.3.1. Pemanfaatan <i>Mikrokontroler</i>	29
2.4.4. LCD (<i>Liquid Crystal Display</i>)	30
2.4.5. Android	31
2.5. Penelitian yang Relevan	33
2.6. Kerangka Berpikir	34
2.7. Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.1.1. Tempat Penelitian	36
3.1.2. Waktu Penelitian	36
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	37
3.2.1. Populasi Penelitian	37
3.2.2. Sampel Penelitian	37
3.3. Metode Penelitian	39
3.4. Desain Penelitian	39
3.5. Prosedur Penelitian	42
3.6. Defenisi Operasional Variabel Penelitian	42

3.6.1. Variabel Bebas	42
3.6.2. Variabel Terikat	43
3.6.3. Variabel Kontrol	43
3.7. Instrumen Penelitian	43
3.8. Prosedur Pelaksanaan Tes	45
3.8.1. Lari 30 Meter	45
3.8.2. Tes dan Pengukuran Kelincahan <i>Shuttle Run</i>	47
3.8.3. <i>Ruler Drop Test (The Nelson Foot Reaction Test)</i>	49
3.9. Pelaksanaan Tes	50
3.10. Petunjuk Penggunaan <i>Speed Light</i>	51
3.11. Teknik Pengumpulan Data	57
3.12. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
4.1. Hasil Penelitian	61
4.1.1. Deskripsi Data Penelitian	61
4.1.2. Uji Normalitas	65
4.1.3. Uji Homogenitas	66
4.1.4. Uji Hipotesis	67
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	69
4.3. Keterbatasan Penelitian	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1. Kesimpulan	74
5.2. Saran	74
5.3. Implikasi	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN INSTRUMEN	78