

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah aplikasi identifikasi bakat Indonesia (*AIBANESIA*) telah selesai dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sepak bola saat ini serta sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli materi dan ahli media, produk yang telah dikembangkan telah melewati beberapa tahap pembuatan diantaranya adalah tahapan proses pengumpulan materi dan bahan, proses pembuatan produk, proses validasi ahli materi, proses validasi ahli media, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.
2. Berdasarkan proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi yang telah menilai produk aplikasi *AIBANESIA* ditinjau dari Aspek Kelayakan Materi termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**” untuk digunakan, sedangkan pada proses validasi ahli media yang telah menilai produk yang telah dikembangkan berdasarkan Aspek Kelayakan Media termasuk ke dalam kategori “**Sangat Layak**”. Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan pada pelatih SSB Kota Medan terhadap aplikasi *AIBANESIA* meliputi Aspek *usefull* (berguna) dan Aspek *interesting* (menarik) termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”.
3. Aplikasi *talent scouting* sepak bola dengan metode *Sport Search* memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi, membedakan potensi dan bakat sepak bola siswa usia 11-14 tahun, sehingga efektif dan efisien digunakan pelatih dalam proses identifikasi bakat.

## 5.2. Implikasi Penelitian

Pengembangan aplikasi *AIBANESIA* sepak bola berbasis android ini memiliki implikasi yang sangat tinggi bagi pelatih sepak bola, produk aplikasi ini dapat digunakan oleh pelatih sebagai alat untuk dapat melihat bagaimana hasil tes *talent scouting* sepak bola yang telah dilakukan oleh para siswa, dengan demikian pelatih dapat memutuskan untuk mengevaluasi program latihan yang telah diberikan atau mempertahankan program latihan yang telah berjalan, melalui aplikasi ini. Pelatih dapat melakukan tes *talent scouting* dimana pun dan kapanpun dapat langsung melihat laporan hasil tes dengan cara memasukan hasil tes siswa dan diolah secara cepat serta akurat melalui aplikasi *AIBANESIA* yang telah dikembangkan.

## 5.3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka peneliti menyarankan agar aplikasi *AIBANESIA* dapat digunakan sebagai media panduan bagi pelatih, atlet, guru olahraga, siswa, Sekolah Sepak Bola, Asosiasi PSSI, Dinas Pendidikan, Dinas Pemuda dan Olahraga dan KONI dalam melaksanakan tes *talent scouting* sepak bola. Selain itu aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat ukur untuk menganalisa hasil tes antropometri (bentuk tubuh) dan biomotor (aktifitas fisik) siswa sepak bola usia 11-14 tahun sehingga dapat dibina hingga jangka panjang. Penelitian ini dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya sehingga lebih menarik. Diperlukan penelitian yang lebih komprehensif dengan menambahkan uji efektifitas dan kategori kelompok usia 10 tahun.