

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu media pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding* berbasis android telah selesai sesuai dengan yang diharapkan. Produk telah melewati berbagai proses diantaranya proses pengumpulan bahan, proses pembuatan produk, proses validasi ahli materi, validasi ahli media, uji coba skala kecil, uji coba skala besar, produk akhir, uji efektivitas dan diseminasi hasil penelitian.
2. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi diketahui bahwa produk media pencegahan dan perawatan cedera berbasis android ditinjau dari aspek kualitas materi dan aspek isi termasuk dalam kategori “**Baik/Layak**” sedangkan untuk penilaian dari ahli media terhadap media pencegahan dan perawatan cedera berbasis android ditinjau dari aspek tampilan dan aspek pemrograman termasuk dalam kategori “**Baik/Layak**”. Uji coba skala kecil oleh pemandu sandboarding terhadap media pencegahan dan perawatan cedera berbasis android meliputi 3 aspek penilaian yaitu aspek efektivitas penggunaan, aspek tampilan dan aspek pemrograman termasuk dalam kategori “**Sangat Baik/Sangat Layak**”. Sedangkan hasil uji coba skala besar terhadap 3 aspek penilaian yaitu aspek efektivitas penggunaan, aspek tampilan dan aspek pemrograman termasuk dalam kategori “**Baik/Layak**”.

3. Media pencegahan dan perawatan cedera pada pemain *sandboarding* berbasis android terbukti efektif, hal ini dibuktikan dengan adanya kenaikan nilai skor rata-rata dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan.

B. Implikasi

Pengembangan media pencegahan dan perawatan cedera berbasis android memiliki implikasi yang cukup penting bagi para pemandu *sandboarding*. Media ini dapat digunakan sebagai pendamping pemandu *sandboarding* guna mempelajari materi berkaitan dengan pencegahan dan perawatan cedera. Diharapkan dengan meningkatnya pengetahuan pemandu *sandboarding* mengenai pencegahan dan perawatan cedera, mereka dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada tamu-tamu yang ingin bermain *sandboarding*, sehingga hal ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Bagi pemain *sandboarding* dengan pelayanan yang lebih baik tentunya mereka akan lebih puas dan dapat memberikan *review* positif terhadap pengalaman mereka bermain *sandboarding*. Bagi pemandu *sandboarding* bisa meningkatkan kesejahteraan mereka dari segi ekonomi apabila banyak tamunya memberikan *review* positif dan membuat orang lain tertarik mencoba *sandboarding*.

C. Saran

Pemandu *sandboarding* diharapkan sering membuka media pencegahan dan perawatan cedera berbasis android, sehingga mereka dapat lebih paham mengenai pencegahan dan perawatan cedera dan tidak lekas lupa terhadap materi yang telah dipelajari.

D. Diseminasi

1. Diharapkan pemandu *sandboarding* untuk memberikan sosialisasi media pencegahan dan perawatan cedera kepada para pemandu baru apabila di kemudian hari terdapat pemandu-pemandu baru dalam *sandboarding*.
2. Media ini dapat dikembangkan lagi dan disempurnakan lagi agar media pencegahan dan perawatan cedera dapat lebih bagus sehingga lebih bermanfaat bagi pemandu *sandboarding*
3. Publikasi di The 3rd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sports Science (YISHPESS 2019) pada tanggal 31 Agustus 2019.