

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA LATIHAN KELINCAHAN (*AGILITY*) BERBASIS MODUL *WIFI* PADA OLAHRAGA BULUTANGKIS

Alma Putri Azahra
1306614

Pembimbing I : Agus Rusdiana, M.Sc., Ph.D.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media atau alat bantu latihan kelincahan (*agility*) berbasis modul *wifi* pada olahraga bulutangkis. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode *Research and Development* (R&D). Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif yang tergabung dalam UKM Bulutangkis UPI, yang terbiasa melakukan latihan, dan mempunyai *skill* dalam olahraga bulutangkis. Sampel yang akan diambil sebanyak 4 orang dari jumlah banyaknya mahasiswa aktif yang tergabung dalam UKM Bulutangkis UPI. Instrumen yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan melakukan validasi oleh validator terhadap produk yang telah dibuat. Validasi ini bertujuan untuk memastikan apakah rancangan produk yang diciptakan lebih efektif atau tidak. Untuk melakukan validasi terhadap media latihan kelincahan ini, maka peneliti harus mendatangkan para pakar yang terkait dalam bidang temuan atau alat yang diciptakan atau diproduksi. Media latihan kelincahan (*agility*) berbasis modul *wifi* ini merupakan media latihan kelincahan yang dirancang dengan teknologi *wireless* (*software* dan *hardware*) dan pertama kali dibuat di UPI bahkan di Indonesia. Dalam penggunaannya, media latihan ini terdiri dari 4 *slave* dan penempatan masing-masing *slave* LED di lapangan tersebut ditentukan sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan hasil uji coba dengan para pakar olahraga dan teknik, media latihan kelincahan (*agility*) berbasis modul *wifi* pada olahraga bulutangkis ini berjalan dengan baik, dan layak untuk dikembangkan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti.

Kata kunci: *latihan kelincahan, bulutangkis, modul wifi, software, hardware*

ABSTRACT

**WI-FI MODULE-BASED AGILITY TRAINING MEDIA DEVELOPMENT
IN BADMINTON**

Supervisor I : Agus Rusdiana, M.Sc., Ph.D.

This research is aimed to create a media or supporting device in order to train the agility skill based on Wi-Fi module in badminton. The research using Research and Development (R&D) method and the participants of this research are college students who are members of UPI Badminton Student's Activity Unit (UKM), experienced and skillful in badminton training. The selected sample is 4 students from all the active members of the Badminton organization. The instruments being used by the researcher is testing the validity by the validator of the created product. The purpose of the validity is to ensure whether the product's design is effective or not. Thus, in order to test the validity of the media, the researcher needs to invite the experts related to the field of finding or the device which is being produced. The Wi-Fi module-based agility training media is a media designed using wireless technology (software and hardware) which is the first created in UPI, even in Indonesia. In its use, the training media consists of 4 slaves and the placement of each LED slave in the field dependent according to the needs. Based on the result of the trials with the sport and technique experts, the Wi-Fi module-based badminton agility training media runs properly and is qualified to be developed in accordance with what is expected by the researcher.

Keywords: Agility training, badminton, wifi modul, software, hardware