

**PENGEMBANGAN LATIHAN DASAR KUMITE KARATE  
BERBASIS ANDROID PADA SABUK PUTIH-SABUK  
BIRU KARATE-DO KKI MEDAN TAHUN 2021**

**Johanes Nata Nael Sinaga<sup>1</sup>, Saipul Ambri Damanik<sup>2</sup>.**

Email : johanns25r@gmail.com<sup>1</sup> , ambridamanik@unimed.ac.id<sup>2</sup> .

**Abstract:** This study aims to produce an android-based application called "Course Karate KKI" which can be used by trainers as a guide and media for basic kumite training that is applied to students.

This research is Research and Development research or development research. The development of this media is carried out in several stages, namely gathering information, analyzing information and products to be developed, initial product development, expert validation and first revision, product trials, and final product manufacture. The test subjects were students and trainers of the KKI Wilmar Medan dojo and students and trainers of the KKI Yapim Medan dojo. Which consisted of a small group trial of 7 people and a large group trial of 15 people. The sampling instruments and techniques used to collect data in this research and development are in the form of questionnaires and purposive sampling.

The results of this study indicate that the Android-based KKI Karate Course application is suitable for use as a basic kumite karate training guide for trainers and students. This is shown from several assessments that have been carried out by material experts, media experts and field trials. The final results of the assessments from material experts and media experts were declared feasible without any revisions. The results of the small group trial received the "Good" category with a percentage of 90% and the results of the large group trial received the "Good" category with 89%.

**Keywords:** *application, karate course, kumite*

## **PENGEMBANGAN LATIHAN DASAR KUMITE KARATE BERBASIS ANDROID PADA SABUK PUTIH-SABUK BIRU KARATE-DO KKI MEDAN TAHUN 2021**

**Johanes Nata Nael Sinaga<sup>1</sup>, Saipul Ambri Damanik<sup>2</sup>.**

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi berbasis android bernama “*Course Karate KKI*” yang dapat digunakan oleh pelatih sebagai panduan dan media latihan dasar kumite yang diterapkan kepada murid.

Penelitian ini merupakan penelitian *Reseach and Development* atau penelitian pengembangan. Pengembangan media ini dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu pengumpulan informasi, menganalisis informasi dan produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk awal, validasi ahli dan revisi pertama, uji coba produk, serta pembuatan produk akhir. Subjek uji coba adalah murid beserta pelatih dojo KKI Wilmar Medan dan murid beserta pelatih dojo KKI Yapim Medan. Yang terdiri dari uji coba kelompok kecil sejumlah 7 orang serta uji coba kelompok besar sejumlah 15 orang. Instrumen dan teknik sampling yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan ini berupa angket dan *purposive sampling*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Course Karate KKI* berbasis android layak digunakan sebagai panduan latihan dasar kumite karate bagi pelatih dan murid. Hal ini ditunjukkan dari beberapa penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan. Hasil akhir dari penilaian dari ahli materi dan ahli media dinyatakan layak tanpa ada revisi. Hasil uji coba kelompok kecil mendapat kategori “Baik” dengan presentase 90% dan hasil uji coba kelompok besar mendapat kategori “Baik” dengan 89%.

**Kata Kunci:** *aplikasi, karate course, kumite*

### **PENDAHULUAN**

Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang membuat masyarakat menjadi sehat. Tentu saja banyak olahraga yang dapat dipilih oleh masyarakat agar menjadi sehat. Di Indonesia sendiri ada salah satu cabang olahraga yang sudah mulai populer di masyarakat bahkan merupakan salah satu ekstrakurikuler di sekolah mulai dari SD, SMP, dan SMA/SMK. Karate merupakan olahraga yang sedikit demi sedikit berkembang dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Karate untuk bela diri sangat digandrungi oleh masyarakat Indonesia. Karena ini adalah olahraga paling mudah beradaptasi yang dapat dilakukan siapa saja di mana saja, kapan saja, dan tidak memerlukan lokasi, peralatan, atau mitra khusus. Bela Diri Karate juga sangat berkembang di Indonesia mulai dari SD dan SMP, SMA dan Perguruan Tinggi, O2SN, POPNAS, POMNAS, PORDA, PON, SEA Games, ASIAN Games, OLYMPICS, dll.

Defenisi Kent, Pelatihan tersebut adalah "program pelatihan fisik yang dirancang untuk memperoleh keterampilan, meningkatkan kebugaran, dan mempersiapkan atlet untuk kompetisi yang sangat penting." Menurut Fox, Bowers, dan Foss (1993), pelatihan adalah “program latihan fisik yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan atlet dalam menghadapi pertandingan besar”. Peningkatan ketangkasan dan kapasitas energi diperhitungkan juga. Bowers dan Fox (1992) menyatakan bahwa latihan adalah “program fisik yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan atlet dan meningkatkan kapasitas energi atlet untuk permainan yang kritis”. Menurut pendapat Sharkey (1986), praktik adalah "proses yang lambat dan lancar yang tidak segera menghasilkan hasil. Dilakukan dengan

benar, pelatihan mengarah pada perubahan dalam jaringan dan sistem, dan dalam pengembangan keterampilan olahraga. Menurut Venerando (1975), latihan pengulangan yang sistematis ditujukan untuk mencapai keterampilan yang lebih besar. Menurut definisi pelatihan Harsono (1988), pelatihan adalah “suatu proses latihan yang sistematis yang diulang-ulang dan beban latihan bertambah dari hari ke hari”. Suharno (1993) mendefinisikan latihan sebagai “peningkatan kualitas seorang atlet secara sadar untuk mencapai prestasi puncak melalui penerapan tekanan fisik dan mental yang teratur, terarah, bertahap, bertahap, dan berulang-ulang.

Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Republik Indonesia mengatur dalam Pasal 7 ayat (1) bahwa Pemerintah, pemerintah daerah dan/atau masyarakat setempat mengembangkan keilmuan dan pembinaan teknis. olahraga Nasional. Contoh teknologi baru berupa perangkat lunak (software) aplikasi.

Fakta yang terjadi di lapangan sekarang adalah para pelatih masih kurangnya pemanfaatan teknologi sederhana sebagai penunjang media latihan yang dilakukan oleh beberapa pelatih. Dan kebanyakan pelatih masih saja hanya mengandalkan model latihan dari pelatih-pelatih terdahulunya. Padahal sekarang sudah zamannya menggunakan *smartphone*, teknologi sederhana yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam latihan. Sedangkan fakta yang terjadi di lapangan, seorang pelatih yang masih pemula Menginginkan hasil yang segera, mereka lupa bahwa pelatih harus menguasai sepenuhnya tentang prinsip. Tidak sedikit juga pelatih yang belum memahami bagaimana penerapan latihan yang tepat sesuai dengan tingkatan mereka. Seperti banyaknya model latihan teknik dasar kumite pada karate yang belum disesuaikan dengan tingkatan mereka. Serta hal yang harus diperhatikan untuk atlet karate tingkat dasar yang belum disesuaikan dengan kondisi dipertandingan. Agar diharapkan menadapatkan peningkatan kedepannya sesuai tingkatan selanjutnya.

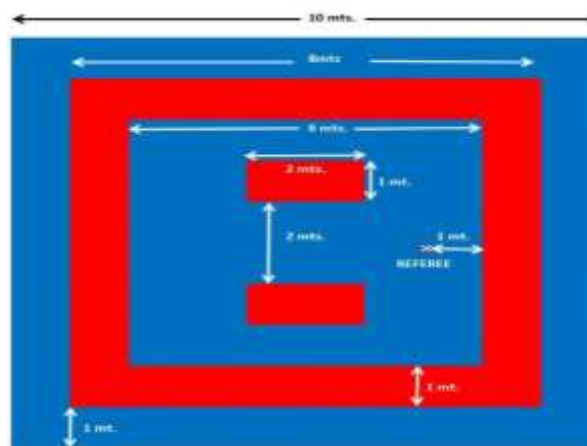
Dari hasil observasi dan wawancara di lapangan yang telah saya lakukan disalah satu *dojo*(tempat latihan ) KKI di Medan, terkhusus pada tingkat sabuk dasar *Senpai* Ramlan Gultom dan *Senpai* Joni Lumban Tobing mengatakan minimnya waktu latihan yang masih diberikan sehingga kurang memaksimalkan latihan-latihan yang diberikan kepada *kohai*(murid).Kemudian masih kurangnya latihan kumite dasar yang diberikan seperti repetisi dan waktu latihan yang dirasa masih kurang.Wawancara juga telah dilakukan dengan beberapa majelis sabuk hitam KKI (Kushin Ryu M Karate-Do) Medan tentang latihan teknik dasar kumite.

Karate adalah seni bela diri Jepang yang pertama kali diperkenalkan di Okinawa. Karate pertama kali disebut 'Thoth', yang berarti sesuatu seperti 'tangan Cina'. Sekitar waktu karate diperkenalkan ke Jepang, nasionalisme Jepang mencapai puncaknya, dibuat mudah diterima. Yang pertama adalah “kara” yang artinya “kosong” dan yang kedua adalah “te” yang artinya “tangan”. Dan ketika Anda menggabungkan kedua kata itu, itu berarti "tangan kosong". Karate tidak dibawa ke Indonesia oleh tentara Jepang, melainkan oleh pelajar Indonesia yang pulang setelah berlatih di Jepang. Pada tahun 1963, beberapa mahasiswa Indonesia antara lain Bo Ad Adikusmo, Karianto Jojonegoro, Moktar Ruskan dan Osman Nou mendirikan dojo di Jakarta. Merekalah yang pertama kali memperkenalkan karate (Shotokan) ke Indonesia, setelah itu mereka membentuk wadah bernama Persatuan Olahraga Karate Seluruh Indonesia (PORKI) yang diresmikan pada 10 Maret 1964.

Untuk mempelajari bela diri karate, Anda perlu memahami beberapa teknik dasar. Materi teknik dasar karate dapat dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu dasar-dasar, kata dan kumite. Dasar-dasarnya adalah teknik dasar karate seperti menendang, memukul, menangkis, dan berdiri. Kata adalah bentuk latihan dan kumite adalah latihan bertarung. Dalam pencak silat, karate menempati posisi yang sangat tinggi dan merupakan salah satu nomor yang dipertandingkan dari daerah hingga internasional yaitu Kata. Kata atau stand adalah bentuk latihan formal di mana semua teknik dasar seperti blok, pukulan, tendangan dan berdiri diatur dalam bentuk yang seragam dalam bentuk bulat, akal sehat. Berdasarkan aturan terbaru WKF (World Karate Federation), nomor yang dipertandingkan dalam kejuaraan beladiri karate dibagi menjadi dua kategori yaitu Kata dan Kumite. Mereka kemudian dibedakan menurut jenis kelamin (laki-laki dan perempuan) dan usia (balita 8-9, novis 10-11, novis 12-13, taruna).

Lapangan karate adalah matras rata dan aman dari kemungkinan terjadinya bahaya jika pemain terjatuh, berikut ini ukurannya: Panjang 10 meter, lebar 10 meter, tinggi 1 meter, material Eva Spon dengan Density yang tinggi.

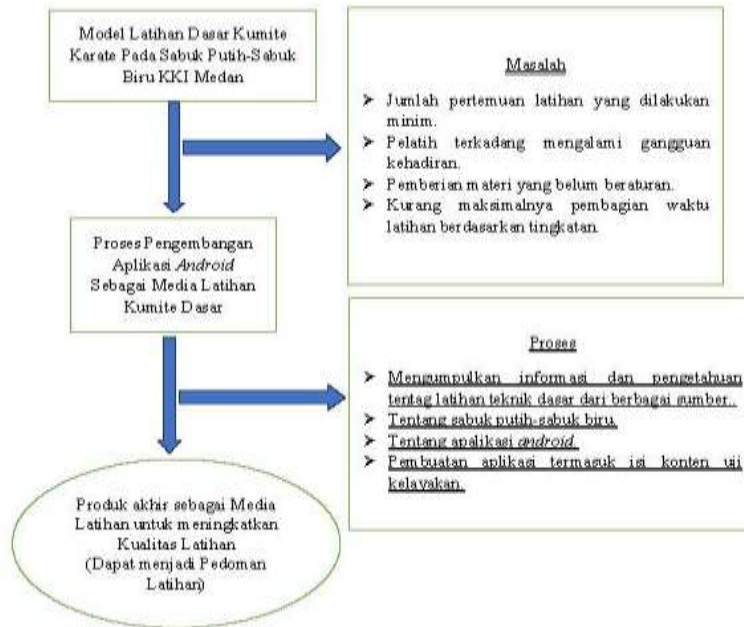
Berikut lapangan kumite karate:



**Gambar Lapangan Kumite Karate**

Karate merupakan “cabang olahraga yang termasuk dalam ilmu beladiri yang biasanya dipertandingkan pada dua kategori yaitu ada kata dan kumite”. Yang saat ini menjadi permasalahan yang dibahas adalah pada kategori kumite. Seorang atlet kumite harus dituntut mampu memberikan poin sebanyak mungkin kepada lawan agar dinyatakan kemenangan. Hal itu tidak akan terjadi apabila atlet tidak menguasai teknik kumite. Tentu saja dalam penguasaan teknik pun ada tingkatan se sesuai dengan sabuk pada karate dan pada tingkat dasar harus menguasai teknik dasar terlebih dahulu. Dengan latihan sesuai tingkatan sabuk akan memaksimalkan hasil yang akan diperoleh sehingga tujuan tercapai. Pemanfaatan teknologi sebagai media latihan adalah salah satu pilihan yang akan membantu tercapainya tujuan.

Berikut pola pengembangan dari aplikasi *android* sebagai media latihan dasar kumite karate pada sabuk putih-sabuk biru karate-do KKI Medan.



**Gambar Kerangka Berfikir**

Untuk mencapai prestasi dalam cabang olahraga karate tidak akan lepas dari kemampuan dari atletnya. Kualitas atlet karate itu dapat dilihat dalam penguasaan teknik dapat ditunjukkannya. Penguasaan teknik tidak terlepas dari sebuah tujuan latihan. “Tujuan dan sasaran latihan harus diselaraskan dengan perkembangan usia pada atlet. Salah satu prinsip latihan yaitu prinsip kesiapan mengenai materi dan dosis latihan haruslah disesuaikan dengan usia atlet”.

Penggunaan media pelatihan dalam proses pelatihan juga menjadi salah satu pilihan untuk keberhasilan pelatihan. Dari pernyataan Sadiman et al. (2002: 6) “Pemanfaatan media memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung efektif dan efisien. Dalam hal ini adalah proses pelatihan. Salah satu media pelatihan yang menjadi pilihan adalah smartphone. Pemanfaatan teknologi sederhana seperti sebagai aplikasi dari

Pengamatan dan pengamatan dilakukan oleh peneliti selama sesi micro-coaching, magang, dan beberapa makalah universitas padat karya. Ini diikuti dengan pengalaman dalam pelatihan karate untuk mengamati dan melaksanakan proses pelatihan dan mewawancarai beberapa pengurus dan pelatih: jumlah pertemuan latihan yang dilakukan minim, pelatih terkadang mengalami gangguan kehadiran, pemberian materi yang belum beraturan, kurang maksimalnya pembagian waktu latihan berdasarkan tingkatan.

Dengan menggunakan handphone dapat dijadikan sebagai media pelatihan yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelatihan. Berdasarkan observasi tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media aplikasi android untuk latihan teknik dasar kumite karate yang praktis dan beragam.

## **METODE**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Ini disebut pengembangan berbasis penelitian. Rancangan pengembangan produk ini dikemukakan oleh Borg and Gall dalam (Nursyahidah, n.d.), yang terdiri dari identifikasi potensi masalah, pengumpulan data, pengembangan media, validasi media, analisis data, revisi media, uji coba kelompok, dan media. langkah penelitian. manufaktur.

Menurut Borg dan Gall, model R&D adalah "suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan." Penelitian ini, terkadang disebut "research-informed development," muncul sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian dan pengembangan, selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil pendidikan, juga bertujuan untuk menghasilkan pengetahuan baru melalui 'penelitian mendasar' atau menjawab pertanyaan spesifik tentang masalah praktis melalui 'penelitian terapan' yang membantu meningkatkan praktik pendidikan.

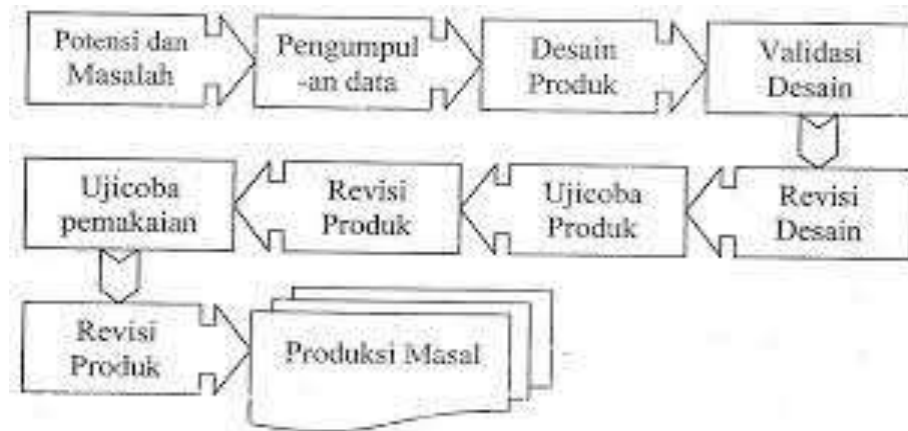
Penelitian dan Pembangunan tidak hanya pada bidang ilmu sosial, kesehatan, administrasi dan pendidikan. Media juga dapat digunakan dalam bidang pelatihan. Penelitian dan pengembangan ini dipersembahkan untuk pembuatan produk media pembinaan berupa aplikasi berbasis android, antara lain materi pengembangan latihan dasar kumite karate olahraga beladiri karate di KKI Meda Sabuk Putih Sabuk Biru I'm heren.

Karena pembinaan merupakan "profesi, pelatih diharapkan mampu memberikan bimbingan dan pelayanan sesuai dengan standar profesi yang ada. Program pengembangan media adalah "metode yang diikuti untuk merencanakan dan mempersiapkan pengembangan, produksi, dan validasi program media dengan cermat, mungkin mempengaruhi kualitas pelatihan yang Anda terima.

Aplikasi adalah "alat terapan yang melakukan fungsi tertentu dan terintegrasi sesuai dengan fungsinya. Sehubungan dengan aplikasi, itu dapat digunakan oleh target yang dituju untuk melakukan beberapa fungsi untuk kepentingan pengguna atau aplikasi lain. Ini adalah program siap pakai yang digunakan. Aplikasi juga bisa dikatakan perangkat lunak siap pakai dengan menjalankan instruksi pengguna (user). Aplikasi bisa ada karena ada sistem yang sesuai, termasuk Android. Android adalah sebuah "sistem operasi berbasis Linux yang berkembang di tengah-tengah sistem operasi".

Aplikasi ini akan bernama "*Course Karate KKI*". Produk ini berisi tentang teknik-teknik dasar kumite karate yang dibutuhkan oleh tingkat sabuk putih-sabuk biru. Dalam materi tersebut juga dilakukan oleh atlet karate profesional. Untuk menjalankan media latihan ini, pengguna masuk kedalam aplikasi. Selanjutnya pengguna aplikasi pengguna hanya seperti menggunakan aplikasi pada umumnya latihan rumahan. Kemudian setelah masuk akan ditampilkan beberapa menu seperti profil pengembang dan juga materi. Dalam materi tersebut terdapat penjelasan tentang masing-masing sasaran dari teknik dasar tersebut dilakukan. Selain itu didalam materi terdapat video latihan kumite sesuai tingkatan sabuk. Pengguna tinggal melihat kemudian memilih latihan apa yang sesuai dengan kebutuhan. Untuk memilih, pengguna tinggal menekan atau memilih tombol yang tersedia dalam aplikasi kemudian mengunduh video tersebut.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) menurut Borg and Gall (1989:782), Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunukan pada gambar berikut:



**Gambar Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development***

Teknik analisis data yang diperoleh dari evaluasi kelayakan aplikasi Kursus Karate berbasis Android dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013:559):

$$SKOR = \frac{SH}{SK} \times 100\%$$

Keterangan:

SH:Skor Hitung

SK: Skor Kriteria atau Skor Ideal

Hasil perhitungan data dinyatakan sebagai persentase dikalikan 100%. Setelah mendapatkan persentase dengan rumus tersebut, kami mengklasifikasikan penerapan dojo karate berbasis Android dalam studi pengembangan ini menjadi empat kategori potensial pada skala berikut:

Tabel Kategori Persentase Kelayakan

No	Skor dalam persentase	Kategori Kelayakan
1	<40%	Tidak Baik/Tidak Layak
2	40%-55%	Kurang Baik/Kurang Layak
3	56%-75%	Cukup Baik/Cukup Layak
4	76%-100%	Baik/Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (2018:210)

Pengukuran kuesioner menggunakan skala sikap atau skala Likert. Menurut Sugiyono (201:93), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini secara khusus didefinisikan oleh peneliti dan selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Setiap survei memiliki empat pilihan: sangat baik (SB), baik (B), buruk (K), dan sangat buruk (SK). Setiap poin memiliki indikator apakah pernyataan tersebut

memiliki hasil positif atau negatif. Tanggapan diberi skor untuk tujuan analisis kuantitatif. Kuesioner Aplikasi Android Sebagai Media Latihan Dasar Kumite Karate Rangkuman skor yang diberikan responden pada pernyataan mata kuliah Karate dibuat sesuai dengan ketentuan tabel di bawah ini:

Tabel Penskoran Jawaban Angket

Kriteria Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Baik (SB)	4	1
Baik (B)	3	2
Kurang (K)	2	3
Sangat Kurang (SK)	1	4

## HASIL

Pencarian identifikasi potensi dan masalah dilakukan di dojo KKI Wilmar Medan dan dojo KKI Yapim Medan. Identifikasi potensi dan masalah dapat didapatkan melalui pengamatan observasi dan wawancara dari lapangan. Antara lain masih kurangnya penguasaan materi dari sabuk putih-sabuk biru, belum adanya pemanfaatan bidang teknologi, jadwal latihan yang masih minim.

Pengumpulan informasi hampir sama dengan halnya melakukan identifikasi potensi dan masalah yakni berdasarkan wawancara adalah langkah yang utama yaitu, minimnya pertemuan latihan setiap minggunya, pelatih yang terkadang terganggu dalam melatih, pemaparan materi yang belum beraturan, dan kurangnya pembagian waktu dalam melakukan latihan bersarkan sabuk.

Sebelum membuat produk terlebih dahulu mengumpulkan masalah-masalah yang ada dilapangan. Sebagai peneliti saya merancang desain produk sesuai dengan adanya dan masalah tersebut, peneliti juga melakukan analisis materi. Kemudian hasil analisis dapat dijadikan acuan dalam membuat produk. Selanjutnya adalah membuat desain produk dalam penelitian. Dalam hal ini desain produk yang berupa “aplikasi android sebagai media latihan dasar kumite dalam karate”. Yang tersusun dari mulai pembuatan logo aplikasi, profil yang berpengaruh, sejarah, dan materi yang akan dimuat dalam aplikasi.

Validasi ahli materi peneliti dilakukan oleh salah seorang pelatih PELATDA PON SUMUT 2024 yaitu sensei AKP Janpiter Napitupulu, S.H., M.H yang telah bersedia dalam memberikan arahan materi apa saja yang akan dimuat didalam aplikasi. Hal ini dilakukan setelah memberikan hasil wawancara dan observasi di dojo tempat latihan dilakukan. Setelah melihat materi yang ada pada desain produk dan disesuaikan dengan angket instrument yang diberikan ahli materi menyatakan materi yang terkait dengan sudah sesuai dengan tingkat sabuk dan beliau berharap agar aplikasi dapat bermanfaat lebih luas lagi.

Tabel Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Nama Validator Materi	Jumlah	Skor	Skor	Hasil
	Butir	Hitung	Ideal	
Janpiter Napitupulu	11	42	44	95%



Berdasarkan survei terhadap 11 pertanyaan ahli materi, skor ideal menghasilkan skor keseluruhan 2, mencapai hasil 95%. Ketika persentase kelayakan diperoleh, tabel kategori kelayakan yang telah ditentukan sebelumnya dikonsultasikan. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa alat berupa aplikasi Kursus KKI Karate berbasis Android ini sangat praktis.

Hasil dari validasi materi yang berupa penilaian dan komentar terhadap materi yang terdapat pada aplikasi sudah cukup bagus, tanpa perlu dilakukan penambahan ataupun mengurangi materi yang ada.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penilaian pada uji ahli materi 95% dan ahli media 90% telah diperoleh jika keduanya menyatakan pengembangan *Course Karate KKI* berbasis *android* sangat layak digunakan untuk memudahkan karateka dalam penguasaan teknik dasar kumite. Hasil uji kelompok kecil 90% dan besar 89% diperoleh seluruh karateka beserta pelatih menyatakan pengembangan *Course Karate KKI* berbasis *android* menyatakan sangat layak.

Adapun aspek-aspek yang menjadikan produk sangat layak berdasarkan hasil angket yang ada, antara lain dari: 1) Angket dari segi aspek materi: pemilihan teknik yang sudah sesuai dengan kebutuhan latihan, peragaan teknik sudah dilakukan dengan baik dan jelas, kualitas dari materi yang layak, dan materi diuraikan dengan baik. 2) Angket dari segi aspek operasional aplikasi: pengguna bahasa yang digunakan sederhana, kemudahan dalam pengolahan, kemudahan dalam penggunaan, dan penggunaan istilah yang baik. 3) Angket dari Segi Ketertarikan: model yang digunakan dapat menambah semangat latihan, aplikasi ini mendukung penguasaan materi, tampilan aplikasi yang menarik, dan aplikasi membuat lebih semangat latihan.

Kelayakan dari pengembangan *Course Karate KKI* berbasis *android* akan sangat memudahkan karateka dalam penguasaan teknik dasar kumite. Dengan demikian karateka akan merasa lebih terpacu dalam proses berlatih, sehingga dalam sebuah pertandingan akan dapat memperoleh kemenangan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam penelitian ini ditemukan adanya faktor pendorong peneliti dalam pembuatan aplikasi *Course Karate KKI* berbasis *android* dalam menanggapi perkembangan era digital yang semakin berkembang dan kondisi lapangan berdasarkan hasil wawancara dan observasi. Dengan keinginan pelatih yang ingin meningkatkan kemampuan kumite dasar murid yang telah tersaji di dalam aplikasi *Course Karate KKI* berbasis *android*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan untuk mengembangkan aplikasi *Course Karate KKI* berbasis *android* diperlukan beberapa tahap uji kelayakan yaitu uji ahli materi, ahli media, dan uji kepada responden. Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba kelompok kecil diperoleh pengembangan *Course Karate KKI* berbasis *android* mendapatkan hasil 90% menyatakan sangat layak digunakan dan hasil pada kelompok besar responden sebesar 89% menyatakan layak digunakan. Dengan demikian aplikasi *Course Karate KKI* Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan pengembangan *Course Karate KKI* berbasis *android* sangat layak digunakan. Sehingga dapat membantu murid dalam latihan dasar kumite karate selain di tempat latihan.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian tersebut diperoleh implikasi bahwa pengembangan *Course Karate KKI* berbasis *android* sangat layak digunakan, sehingga menjadi membantu latihan dasar kumite karate yang disajikan melalui aplikasi berbasis *android*.

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yang ada, diantaranya adalah: terbatasnya variabel yang diteliti yaitu hanya pengembangan *Course Karate KKI* berbasis *android* pada sabuk putih- sabuk biru, terbatasnya waktu peneliti hanya mengambil beberapa kali saja tanpa memberi kesempatan yang jauh diharapkan, keterbatasan tenaga dan waktu penelitian yang mengakibatkan mampu mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi angket kelayakan pengembangan *Course Karate KKI* berbasis *android*.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut: bagi perkembangan materi hasil kelayakan pada pengembangan *Course Karate KKI* berbasis *android* dapat dikembangkan lagi materinya, dari murid karate dan pelatih juga memberikan saran agar dapat menambahkan lagi materi pengembangan *Course Karate KKI* berbasis *android*, bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian tersebut dapat dijadikan referensi untuk kajian pustaka pada penelitian selanjutnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, P. K., Hadi, N., & Gita Purwasih, J. H. (2021). Implikasi Ekstrakurikuler Karate Pada Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Perguruan Dojo Cakrawala Institut Karate-Do Indonesia). *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 833–845. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i2.1134>
- Hasrun, A. (2018). Teknik Dasar Gerakan Karate Di International Black Panther Karate Indonesia Berbasis. *Jurnal Saintek*, 1–78.
- Petri, K., Bandow, N., & Masik, S. (2019). *Improvement Of Early Recognition Of Attacks In Karate Kumite Due To Training In Virtual Reality*. 294–308.
- Purba, P. H. (2015). Pembelajaran Kihon Dalam Olahraga Karate. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 14(2), 57–64.
- Simbolon, R. F., & Siahaan, D. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Kecepatan Tendangan Mawashi Geri Pada Cabang Olahraga Karate. *Jurnal Prestasi*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.24114/jp.v4i2.21585>
- Susila, R. putri. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di Sma Negeri 2 Banda Aceh. *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, 108. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/10021/>
- Syafrinetti, W., Liza, L., & Haris, F. (2021). Dampak Ekstrakurikuler Karate Terhadap Pendidikan Karakter. *Jurnal Stamina*, 4(6), 260–265. <http://stamina.ppj.unp.ac.id/index.php/JST/article/view/828>
- Waktu, M., Tingkat, T., Pada, S., & Fik, M. (2021). *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara motivasi berprestasi, penyesuaian diri dan manajemen waktu terhadap tingkat stres pada mahasiswa FIK 2018. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan verifikatif dengan desain kuantitatif dan . 07, 1–5.*