

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan hidup aktif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Berdasarkan standar kompetensi pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Tuntutan pendidikan sekarang peserta pelajar kesulitan dalam memahami materi permainan bola basket, dan masih banyak pelajar yang menganggap penjelasan dari buku pembelajaran belum cukup untuk memahami materi permainan bola basket.

Kebutuhan pelajar dalam materi permainan bola basket sangat diperlukan, hal ini ditunjukkan dengan lebih banyak pelajar yang memilih menggunakan media. Selain itu didalam media juga disertai dengan contoh gerakan tidak hanya dengan tulisan saja. Gambar dan video dibutuhkan oleh pelajar untuk mempermudah dalam pemahaman materi. Selain materi dan contoh adanya soal latihan bola basket juga diperlukan. Sejalan dengan pertumbuhan dan

perkembangan pembelajaran bola basket, maka upaya pencapaian prestasi yang maksimal harus selalu diusahakan.

Dari permasalahan tersebut, salah satu cara yang dapat dijadikan sebagai solusi untuk saat ini dibutuhkan aplikasi yang dapat mengkoordinir kebutuhan setiap pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku dan alat-alat lainnya yang mudah dibawa serta dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dengan efektif. Oleh karena itu, penulis memilih topik ini untuk penelitian dengan judul “Aplikasi Media Pembelajaran Teknik Bermain Bola Basket Menggunakan Teknologi Augmented Realty.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah mengacu dari masalah latar belakang diatas yaitu:

- a. Sulitnya memahami materi permainan bola basket bagi sebagian besar pelajar?
- b. Penjelasan dari buku pembelajaran belum cukup untuk memahami materi permainan bola basket bagi sebagian besar pelajar?
- c. Diperlukannya media pembelajaran berbasis android yang disertai dengan gambar dan video serta teknik teknik latihan untuk materi permainan bola basket?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi hanya dapat digunakan pada OS Android.
- b. Aplikasi ini digunakan untuk semua usia.

- c. Aplikasi ini membahas tentang animasi 3D Augmented Reality teknik bermain bola basket.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat aplikasi media pembelajaran teknik bola basket berbasis android.
- b. Mengetahui seberapa efisien tingkat keterampilan dalam belajar teknik bola basket dengan aplikasi augmented reality.
- c. Memberikan pengenalan teknologi augmented reality yang didalamnya mengandung informasi text, animasi, materi, dan audio tentang media pembelajaran teknik bola basket dan bermanfaat bagi pelajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1. Secara teoretis
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang rinci terhadap tingkat keterampilan teknik bermain bola basket, sehingga dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas latihan.
 - b. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada peneliti khususnya dan pihak-pihak yang terkait pada umumnya dalam mempertimbangkan pemberian variasi latihan bola basket kepada siswa atau pelajar.
- 2. Secara praktis
 - a. Sebagai masukan lebih meningkatkan kemampuan melatih dengan berbagai

strategi yang bervariasi dan dapat memperbaiki serta meningkatkan proses latihan.

Sebagai masukan untuk pelajar agar mencari dan menjaga ilmu lebih-lebih dapat mengembangkan ilmu tersebut.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam rancangan tugas akhir ini, langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk merealisasikan aplikasi yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data merupakan salah satu metode yang sangat penting. Pengumpulan data sangat berpengaruh pada aplikasi yang akan dibuat untuk rancangan dan membuat sistem yang akan dibangun.

b. Pengembangan Multimedia

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dimana metode ini merupakan salah satu metode pengembangan multimedia.

c. Penarikan kesimpulan

Pada tahap ini penulis memberikan kesimpulan berdasarkan dari hasil tercapai atau tidaknya tujuan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang dilakukan dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas permasalahan umum yang meliputi tentang latar belakang, rumususan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teoritis yang berhubungan dengan penelitian. Diantaranya teori tentang : Pengenalan bermain bola basket menggunakan augmented realty, Beberapa Teknik Belajar Dengan Baik dan Benar, Media Pembelajaran, Pengertian Mutimedia, Android, Bagan Alir Sistem, Pengujian Alpa dan Beta, State of the Art.

BAB III METODOLOGI

Bab ini membahas tentang metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi pembelajaran teknik bola basket, sumber dan teknik pengumpulan data, serta tahapan-tahapan yang sesuai dengan metode yang digunakan untuk menyelesaikan rancangan aplikasi selama melakukan penelitian dan perancangan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari aktivitas selama melakukan penelitian dengan melakukan implementasi, uji coba aplikasi, kelebihan data dan kelamahan serta penerapan aplikasi pembelajaran teknik bola basket.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari pembahasan maslaah dan saran-saran untuk pembuatan aplikasi yang serupa.