

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (*Research and development*) merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan juga memvalidasi suatu produk dari pendidikan tersebut (Borg and Gall 1983:772). Perkembangan teknologi informasi dewasa ini mengalami kemajuan yang signifikan, dan membawa dampak yang cukup baik dalam kehidupan manusia. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi tersebut adalah meningkatnya kualitas pendidikan, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi proses belajar mengajar menjadi lebih mudah, lebih bervariasi dan tidak membosankan bagi guru dengan memanfaatkan multimedia dan internet.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang sudah dilaksanakan oleh Syaifurrizal Zharifin (2015) pada SMP tentang media pembelajaran teknik dasar olahraga bulutangkis menyebutkan aplikasi pembelajaran ini merupakan alat bantu dalam proses belajar dan mengajar sehingga siswa tidak mengalami suatu kejenuhan dalam suatu proses belajar dan guru lebih mudah dalam menyampaikan materi. Aplikasinya berisi tentang sejarah awal terbentuknya olahraga bulutangkis, teknik dasar, peraturan permainan, kejuaraan yang dipertandingkan dalam olahraga bulutangkis, dan soal latihan untuk pengujian sejauh mana siswa memahami materi yang ada didalam aplikasi ini.

Proses pembelajaran utama yang masih dilakukan hingga kini adalah guru menjelaskan materi dengan lisan maupun tulisan yang ada di papan tulis. Biasanya pembelajaran seperti ini menimbulkan suatu kejenuhan bagi siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang telah disiapkan oleh pendidik. Dalam proses belajar mengajar para guru dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran agar

proses belajar dan mengajar dapat berjalan efektif, menarik dan membangkitkan kreatifitas peserta didik. Dalam pelajaran olahraga bulutangkis memang lebih baik secara langsung dilapangan, tetapi secara teori juga penting karena dengan menguasai teori – teori teknik dasar olahraga bulutangkis maka secara praktek akan lebih mudah, khususnya pada teknik *servis flick*. *Servis flick* merupakan teknik menjentikkan raket dari bawah ke atas, sehingga menyebabkan bola melambung ke atas.

Sudah banyak aplikasi media pembelajaran olahraga bulutangkis yang telah terdapat pada *playstore*, namun fitur yang diciptakan belum mampu memenuhi kebutuhan yang ada pada saat ini. Dan belum ada aplikasi yang memfokuskan pada satu teknik tertentu, untuk meningkatkan *skill* dan kreatifitas pengguna dalam keakurasian *servis flick*, sehingga pengguna belum bisa memanfaatkan aplikasi tersebut secara maksimal. Tidak adanya menu permasalahan dan peningkatan untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna dari materi yang sudah ada pada aplikasi. Video yang tersedia kurang lengkap, sehingga pengguna kurang memahami video yang ditampilkan. Maka dari itu penulis akan mengembangkan aplikasi yang dapat meningkatkan keakurasian *servis flick* pengguna dalam olahraga bulutangkis.

Hasil dari observasi yang telah peneliti lakukan, banyak pemain bulutangkis yang belum mengetahui teknik *servis flick* secara benar. Seperti pengayunan tangan yang salah, sehingga *shuttlecock* melewati garis *out*. Dan posisi badan yang terlalu condong kedepan, sehingga *shuttlecock* tidak sampai karena lebih dulu mengenai *net*. Sehingga dari dua permasalahan tersebut membuat tingkat keakurasiran melemah.

Kelebihan dari penggunaan aplikasi *mobile* ini adalah berisi menu permasalahan dan peningkatan, untuk mengetahui pemahaman pengguna dalam materi pembelajaran olahraga bulutangkis, khususnya teknik *servis flick*. Sehingga bisa menjadi tolak ukur keberhasilan yang sudah dicapai oleh

pengguna. Konten video yang lengkap, seperti menambahkan konten trik *servis flick* yang benar dari professional. Berdasarkan hal tersebutlah, maka didapatkan sebuah masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian skripsi dengan judul “*PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK SERVIS FLICK PADA OLAHRAGA BULUTANGKIS*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka didapatkan indentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Pemain belum banyak mengetahui tentang teknik *servis flick* yang benar
- b. Belum adanya cara meningkatkan keakurasian pada pemain
- c. Pada aplikasi yang sudah beredar, belum ada aplikasi yang mengkhususkan pada satu teknik tertentu
- d. Pada aplikasi media pembelajaran yang sudah ada, informasi yang diberikan belum ada fitur permasalahan dan peningkatan
- e. Pada aplikasi media pembelajaran yang sudah ada, konten video yang ditampilkan kurang lengkap

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat penulis sampaikan dari penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana merancang Aplikasi media pembelajaran teknik *servis* pada olahraga bulutangkis?
- b. Bagaimana cara meningkatkan keakurasian pelajar dalam *servis flick*?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dapat penulis sampaikan dalam penelitian ini adalah :

- a. Metode yang di gunakan adalah *waterfall*
- b. Hanya dapat digunakan pada sistem operasi android
- c. Aplikasi media pembelajaran ini hanya dikhususkan pada teknik *servis flick*

- d. Aplikasi media pembelajaran ini dibuat untuk meningkatkan tingkat keakurasian pelajar dalam *servis flick*.
- e. Menu yang terdapat pada aplikasi berupa menu sejarah, menu teknik *servis flick*, sub-menu permasalahan, sub-menu peningkatan, menu video, evaluasi, menu tentang.

1.5 Metode Penelitian dan Pengembangan

Metode Penelitian adalah suatu teknik yang sistematis untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu masalah khususnya pada penelitian. Adapun metode penelitian yang penulis ambil adalah :

1.5.1 Penelitian

1. Observasi / Survey

Melakukan survey langsung ke lapangan untuk mendapatkan data mengenai permasalahan yang ada. Selain itu, melakukan tanya-jawab dan memvideokan para pemain ketika sedang melakukan *servis flick* untuk mendapatkan data – data yang lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

2. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dan informasi yang diperoleh dengan mengumpulkan buku – buku atau jurnal dalam mencari penjelasan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

3. Wawancara

Melakukan dialog secara langsung dengan narasumber yang dimana dalam penelitian ini ditujukan kepada pelajar untuk memberikan informasi yang dibutuhkan.

4. Kuesioner

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada pemain yang memberikan jawaban yang nantinya akan dijadikan informasi dan jawaban tersebut akan divalidasi.

1.5.2 Pengembangan

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. Desain

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Pengodean

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut *unit*, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap *unit* dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*.

4. Pengujian

Seluruh *unit* yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing *unit*. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. Maintenance

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada

langkah sebelumnya. Perbaiki implementasi *unit* sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan secara sederhana yang terdiri dari :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian dan pengembangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisikan mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, metode pengembangan perangkat lunak, metode pengumpulan data, permasalahan, analisis usulan sistem, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan sistem

BAB IV Perancangan Sistem dan Implementasi

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan aplikasi *media pembelajaran online* yang berisikan perancangan sistem, tahapan perancangan antar muka, fase konstruksi, fase pelaksanaan, implementasi antar muka, dan pengujian

BAB V Penutup

Bab ini penulis memberikan beberapa kesimpulan dan saran sebagai akhir dari penulisan