

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Di jaman modern saat ini perkembangan teknologi yang sangat cepat dan pesat telah membawa manusia hidup berdampingan dengan informasi dan teknologi. Hal ini ditandai dengan semakin meningkatnya fungsi dari perangkat handphone yang telah berevolusi dari segi fungsi dimana dahulu handphone hanya sebagai perangkat komunikasi suara dan *Short Message Service* (SMS) kini telah berkembang seperti perangkat PC yang bukan hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga bisa digunakan sebagai alat bantu manusia dalam beraktifitas baik dalam segi olahraga, pelatihan, pendidikan, serata perkantoran oleh sebab itu di jaman moderan seperti sekarang ini handphone dikenal sebagai sebuah perangkat pintar berbentuk mobile yang bernama smartphone.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada seseorang untuk belajar. Dengan media yang menarik, akan lebih mudah menerima materi pembelajaran yang di berikan. Dengan menggunakan perangkat mobile informasi bisa didapat dengan mudah dalam waktu singkat. Berbagai mobile sudah banyak menggunakan sistem operasi android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang maencakup sistem operasi dan aplikasi (Simmonds, 2010). Media pembelajaran berbasis mobile ini merupakan salah satau layanan interaktif yang memberikan pemahaman dan materi tidak berupa teks dan animasi saja tetapi memberikan pemahaman dan materi secara visual yang berupa video terhadap pengguna media.

Menurut Feri Kurniawan, (2012: 104) Olahraga Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki, Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan tidak seperti permainan sepak bola dalam ruangan lainnya, lapangan futsal dibatasi garis, bukan net atau papan.

Pengetahuan akan futsal sangat berpengaruh dalam mengembangkan bakat yang dimilikinya, dari sinilah watak, sifat, dan karakter bermain seseorang saat permainan berlangsung. Sedangkan peraturan permainan olahraga futsal dibuat sedemikian ketat oleh FIFA agar permainan ini berjalan dengan fair play dan juga untuk menghindari cedera yang dapat terjadi.

Permainan futsal sangat membantu dalam membentuk karakter seseorang, dengan demikian olahraga futsal mempunyai nilai positif yang dapat diambil oleh setiap pemain, jangan pernah membicarakan tentang taktik dan strategi permainan untuk memenangkan suatu pertandingan. Jika pemain tidak menguasai teknik dasar dalam permainan futsal. Karena dalam situasi permainan futsal, setiap pemain pasti bersentuhan dengan bola, apabila pemain tidak menguasai teknik dasar yang baik maka lawan akan mudah merebut dan menguasai permainan (Lhaksana, 2009 : 2).

Pemain futsal harus memiliki teknik dasar yang mumpuni, seperti mengoper (passing), menerima (control), mengumpan lambung (chipping), menggiring (dribbling), menendang ke arah gawang (shooting), menyundul (heading) tangkapan (catch), clearing. (Irawan : 2009 : 1).

Masalah yang dihadapi pada saat bermain bola futsal untuk para pemula yaitu kurangnya pemahaman tentang *dribbling*, teknik dasar ini merupakan hal yang sangat penting untuk pemain futsal supaya bisa mencapai prestasi yang maksimal, dengan kemampuan *dribbling* yang baik pemain bisa menciptakan peluang untuk mencetak gol.

Namun Feri Kurniawan (2012) Menyatakan bahwa beberapa orang murid kesulitan dalam mempelajari sebagian teknik – teknik dasar futsal seperti dribbling, mereka belum memahami bagaimana cara melakukan teknik dasar dribbling dengan posisi kaki yang benar. Hal ini dinyatakan juga oleh pelatih futsal muhammad adi, perlu diadakanya aplikasi pendamping, untuk membantu para pemula untuk memahami tentang teknik dasar dribbling. Karena aplikasi yang sudah beredar hanya menjelaskan tentang formasi futsal saja, tidak ada yang membahas tentang teknik khusus dari olahraga futsal.

Dribbling / Menggiring adalah kemampuan pemain dalam menguasai bola, baik dengan berjalan, berlari, berbelok maupun berputar tanpa dapat direbut oleh lawan. Tujuan dari teknik dasar futsal ini adalah untuk melewati lawan, mengarahkan bola ke ruang kosong, melepaskan diri dari kawalan lawan, membuka ruang untuk rekan, serta menciptakan peluang untuk melakukanshooting ke gawang.

Menurut data *colection* yang telah peneliti lakukan permasalahan yang terjadi ketika pemain melakukan dribbling yaitu masih banyak pemain yang melakukan kesalahan. Diantarnya indikasi dari kesalahan yaitu. Tendangan terlalu keras sehingga laju bola terlalu cepat, yang mengakibatkan bola sulit untuk dikuasai, pandangan lebih banyak ke arah bola ketika sedang menggiring bola, mengakibatkan bola tidak terkendali sebagaimana mestinya yang menyebabkan dribbling tidak sempurna, tidak hanya itu saja pada saat melakukan dribbling gerakan kaki kurang gesit atau kurang lincah sehingga ketika menguasai bola menjadi kaku. Permasalahan seperti ini lah yang membuat dribbling tidak sempurna, dengan kata lain hal – hal tersebut merupakan hal yang harus di hindarai agar bola yang sedang dikuasai tidak terlepas dan dicuri oleh lawan. Untuk itu peneliti ingin merancang suatu media pembelajaran dribbling yang bermanfaat. Kelebihan dari penggunaan aplikasi *mobile* ini adalah berisi menu permasalahan dan peningkatan, untuk mengetahui pemahaman pengguna dalam materi pembelajaran olahraga futsal, khususnya teknik *dribbling*. Sehingga bisa menjadi tolak ukur keberhasilan yang sudah dicapai oleh pengguna konten video yang lengkap, seperti menambahkan konten trik *dribbling* yang benar dari professional.

Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan masyarakat untuk lebih mengenal teknik-teknik *dribbling* sederhana bermain futsal dengan benar melalui media *smartphone* dalam bentuk aplikasi digital dan membuat media yang berisi materi serta video. Dengan aplikasi ini kita juga dapat mendukung gerakan “Go Green” dengan cara menghemat penggunaan kertas yang digunakan untuk mencetak sebuah buku.

Berdasarkan hal tersebut, maka didapatkan sebuah masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian tugas akhir dengan judul “***MEDIA PEMBELAJARAN OLAHRAGA FUTSAL DRIBBLING BERBASIS MOBILE ANDROID***”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang penulis sampaikan yaitu :

1. Belum adanya aplikasi futsal tentang teknik dasar khusus.
2. Aplikasi yang sudah beredar hanya menjelaskan tentang formasi futsal.
3. Belum adanya aplikasi *dribbling* untuk para pemula sebagai aplikasi pendamping.
4. Dibutuhkannya konten video permasalahan dan peningkatan serta konten kuis pembelajaran untuk meningkatkan daya ingat tentang teknik dasar *dribbling*.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah utama penelitian yaitu :

1. Bagaimana Merancang Aplikasi metode pembelajaran Teknik dasar *dribbling* pada olahraga futsal?
2. Bagaimana cara meningkatkan keahlian pelajar dalam *dribbling*?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan sejumlah masalah yang dihadapi, maka Batasan masalah yang akan di selesaikan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa di gunakan pada perangkat sistem android.
2. Aplikasi media pembelajaran ini hanya dikhususkan pada teknik *dribbling*
3. Aplikasi media pembelajaran ini dibuat untuk meningkatkan tingkat keahlian siswa dalam *dribbling*.

4. Konten yang terdapat pada aplikasi metode pembelajaran futsal berupa materi dribbling, serjarah, menu video, tips dribbling, kuis dan tentang.

1.5 Tujuan dan Manfaat

1. Adapun yang menjadi tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :
 - a. Untuk membangun suatu media pembelajaran, yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk melakukan Teknik dasar *dribbling*.
 - b. Untuk membangun aplikasi yang mahir, yang mudah digunakan oleh semua kalangan siswa dimana saja, kapan saja dan dapat memberikan pembelajaran bagi para pemula untuk melakukan Teknik dasar *dribbling* futsal.
2. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :
 - a. Dapat memberikan kemudahan dalam memberikan suatu pembelajaran tentang Teknik dasar futsal *drbbling*.
 - b. Dapat memberikan pembelajaran atau pengetahuan tentang melakukan Teknik dasar *dribbling* dengan benar.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodelogi penelitian yang penulisan yang penulis gunakan untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagi berikut :

1. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode deskriptif yang menggambarkan keadaan subjek atau objek berdasarkan fakta – fakta yang tampak pada sekarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu :
 - a. Observasi / survey
Melakukan survey langsung ke lapangan untuk mendapatkan data mengenai permasalahan yang ada. Selain itu, melakukan tanya jawab kepada beberapa pihak yang terkait dengan materi penulisan tugas akhir untuk mendapatkan data – data yang lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

b. Studi pustaka

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

c. Wawancara

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

2. Metode pengembangan Perangkat Lunak

Dalam penelitian ini metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *waterfall* dengan tahapan, yaitu :

a. Requirement Analisis

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 survey langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

b. System Design

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.

c. Implementation

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.

d. Integration & Testing

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.

e. Operation & 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. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun dalam untuk mempermudah dalam melakukan penulisan tugas akhir, maka penulis membagi dalam lima bab yang akan di tuliskan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini akan diuraikan mengenai perkembangan teknologi yang sedang berkembang, serta akan membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Merupakan bab landasan teori yang akan dipaparkan sebagai acuan dari perancangan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini berisikan mengenai identifikasi dan analisa kebutuhan terhadap data dan aplikasi aplikasi dan diagram alur.

BAB IV Perancangan Sistem Dan Implementasi

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan aplikasi *Media Pembelajaran Olahraga Futsal Dribbling Berbasis Mobile Android* dan menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem kedalam bentuk Bahasa pemrograman. Bab ini juga berisi tentang pengujian pada sistem yang sudah lengkap dan telah memenuhi semua persyaratan sistem.

BAB V Penutup

Bab ini menjelaskan kesimpulan menyeluruh dari hasil penelitian dan saran-saran.

