

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tolak peluru di sekolah khususnya di Sekolah Menengah Pertama Yadika 8 Jatimulya Bekasi belum sesuai harapan. Banyak guru tidak menyadari, bahwa anak-anak mendapatkan kesenangan dari menolak peluru atau benda yang berbentuk seperti peluru. Tetapi hanya sedikit saja yang akan mendapatkan kesenangan jika gerakannya sulit dan benda yang harus dilempar terlalu berat. Namun kebanyakan guru mencoba mengajar nomor ini dalam situasi yang sama seperti halnya seorang atlet profesional.

Kendala dari pembelajaran ini di sekolah adalah metode pembelajaran praktek langsung, pembelajaran tolak peluru masih menggunakan alat bantu berupa gambar yang terdapat pada buku dan dijelaskan secara lisan, sehingga siswa kurang memahami materi mengenai teknik yang di gunakan. Hal ini membuat para siswa mudah lupa akan materi yang diajarkan karena keterbatasan waktu. Selain itu, Kesalahan-kesalahan di bidang teknik seperti kesalahan meletakan peluru di bahu, sikap menolak, memegang peluru, gerakan menolak dan sikap akhir setelah menolak peluru, tetapi jauhnya tolakan masih belum sesuai harapan.

Hasil dari wawancara dengan guru olahraga di SMP Yadika 8 Jatimulya Bekasi dalam mengembangkan bakat siswa pada cabang tolak peluru ini di zaman sekarang ini setidaknya mengenal langkah untuk belajar mengenai materi tolak peluru, maka diperlukan bantuan alat yang menarik untuk dipelajari.



Gambar 1.1 Presentase Pengguna *Smartphone*

Sumber: <https://www.boc.web.id/statistik-pengguna-digital-dan-internet-indonesia-2019/> (diakses 23 april 2019, 09.21)

Berdasarkan gambar 1.1 statistik ringkasan digital di dunia seperti yang di kutip dari Techinasia, Indonesia kini memiliki 150.000.000 pengguna internet aktif, naik selama 12 bulan terakhir dari sebelum nya yang hanya 143.000.000 pengguna, Pasar seluler telah meledak selama beberapa tahun terakhir. Jumlah pengguna *mobile device/smartphone* di Indonesia telah sampai di angka 355.500.000 pengguna, Dan ini adalah jumlah yang melebihi dari jumlah penduduknya yang berjumlah 268.200.000 populasi manusia. Banyaknya pengguna internet dan *smartphone* tidak kalah juga dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini. Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin maju, dengan menggunakan perangkat *smartphone* informasi bisa didapatkan dengan mudah dan cepat. Jumlah pengguna *smartphone* dengan sistem operasi berbasis android saat ini sangat banyak digunakan masyarakat. Android merupakan *platform* yang di lengkapi dengan *tools* dan API (*Appllication Programming Interface*) sehingga pengembang aplikasi diberi kemudahan dalam membangun aplikasi android.

Berdasarkan permasalahan tersebut, saya ingin membuat suatu aplikasi *smartphone* berbasis *mobile* android karena perangkat dengan sistem operasi ini cukup populer. Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah untuk mengenalkan olahraga tolak peluru dari cabang atletik kepada siswa pengguna *smartphone* android. Selain itu tujuannya aplikasi ini akan memberikan pembelajaran yang akurat dari segi

teknik dasar dalam olahraga atletik tolak peluru untuk mendapatkan hasil yang sempurna di *smartphone* android yang bisa di pelajari oleh siswa di mana-mana. Maka peneliti bermaksud membuat “**Aplikasi Panduan Teknik Dasar Olahraga Atletik Tolak Peluru Berbasis Android Pada SMP Yadika 8 Jatimulya Bekasi**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari judul dan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada diantaranya:

1. Belum ada sistem informasi olahraga tolak peluru yang dapat menjelaskan secara mudah dipahami para siswa.
2. Kurangnya pengetahuan siswa terhadap teknik dasar yang benar untuk melakukan tolak peluru.
3. Kurangnya waktu sehingga para siswa mudah lupa akan materi olahraga tolak peluru yang diberikan.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi ini hanya memberikan pengertian tentang tolak peluru agar lebih mudah dipahami.
2. Aplikasi ini dapat menampilkan pelajaran teknik dasar dari cabang olahraga atletik tolak peluru.
3. Aplikasi ini akan dibuat hanya menjelaskan simulasi dan teknik dasar dari cabang olahraga atletik tolak peluru.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang ada, maka rumusan yang akan menjadi pembahasan pada penelitian ini adalah: Bagaimana merancang aplikasi untuk panduan teknik dasar olahraga atletik tolak peluru berbasis android?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menjadikan aplikasi panduan teknik dasar olahraga atletik tolak peluru berbasis android sebagai *alternative* media pembelajaran.
2. Membantu menyediakan informasi untuk proses belajar mengajar.
3. Untuk merancang aplikasi panduan teknik dasar olahraga atletik tolak peluru yang akan di gunakan di SMP Yadika 8 Jatimulya Bekasi.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membantu siswa dalam memahami teknik dasar olahraga atletik tolak peluru sebelum melakukan latihan di sekolah.
2. Dapat membantu guru dalam memberikan materi diluar jam latihan.
3. Meminimalisir kesalahan yang terjadi pada saat melakukan gerakan dasar olahraga atletik tolak peluru.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Nama Institusi : SMP Yadika 8 Jatimulya Bekasi

Tempat : Jln. Jampang No.66, Jatimulya, Tambun selatan, Bekasi,
Jawa Barat 17510

Pelaksanaan : Februari 2019 – Mei 2019

1.7 Metode Penelitian

a. Studi Pustaka

Peneliti melakukan pengumpulan data dan informasi dengan cara membaca dan mempelajari buku literatur, majalah, artikel *internet* dan

informasi lainnya sebagai bahan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan penelitian ini untuk mendukung dalam perancangan sistem.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti adalah untuk mengamati dan mengetahui secara langsung cara belajar yang diterapkan di sekolah tersebut.

c. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah meyakinkan data yang diperoleh akurat. Dalam pengumpulan data tersebut peneliti mewawancarai pengguna aplikasi yang akan dibuat. Hal tersebut berguna untuk mengetahui seberapa penting sistem yang akan dibuat dan apakah sistem tersebut membantu para siswa dan mempelajari teknik dasar tolak peluru.

d. Kuesioner

Kuesioner ini dibuat untuk melakukan sebuah penelitian terkait tugas akhir, skripsi. Kuesioner akan dibagikan kepada responden dalam pengumpulan data terkait masalah penelitian dan memperoleh data yang benar dan akurat.

1.8 Metode Pengembangan *Software*

- a. Metode pengembangan sistem menggunakan RAD
- b. Perancangan menggunakan UML
- c. Pemograman menggunakan Java

1.9 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan tugas akhir (skripsi) ini terbagi ke dalam beberapa bab, yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini di bahas mengenai teori dasar yang mendukung dalam penelitian diantaranya tentang teori dasar perancangan aplikasi, sistem informasi, pemebelajaran, tolak peluru, teknik dasar tolak peluru, pemrograman android, metode pengembangan perangkat lunak, pemodelan UML serta teori-teori yang digunakan dalam perencanaan sistem dan kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang pengumpulan data, metode yang diimplementasikan pada penelitian yaitu metode pengembangan sistem baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini membahas mengenai perancangan sistem meliputi implementasi perangkat lunak dan perangkat keras pengendali, pengujian dan implementasi. Pada implementasi perangkat lunak meliputi implementasi *database*, *class* dan penginstallan aplikasi. Pembahasan meliputi kinerja perangkat lunak dan perangkat keras dan implikasi penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas garis besar kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian, juga berisi saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan sistem.