

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan gerakan olah tubuh yang memberikan efek pada tubuh secara keseluruhan. Olahraga membantu merangsang otot-otot dan bagian tubuh lainnya untuk bergerak. Otot-otot menjadi terlatih, sirkulasi darah dan oksigen dalam tubuh pun menjadi lancar sehingga metabolisme tubuh menjadi optimal. Tubuh akan terasa segar dan otak sebagai pusat saraf pun akan bekerja menjadi lebih baik. Selanjutnya manfaat berolahraga lainnya dapat menguatkan struktur tulang, menyehatkan organ tubuh khususnya organ jantung, mampu menurunkan tingkat stress.

William G. Morgan merupakan pencipta permainan bola voli yang berasal dari amerika serikat pada tahun 1895. Namun , dulunya bukan dikenal dengan bola voli akan tetapi mintonette. Kemudian permainan ini menyebar keseluruh belahan dunia. Masuknya permainan ini ke indonesia pada tahun 1928. Kemudian indonesia mendirikan persatuan bola voli seluruh indonesia atau yang di kenal dengan PBVSI pada tahun 1955.

Permainan bola voli sudah berkembang menjadi salah satu cabang olahragayang digemari oleh berbagai lapisan masyarakat dari anak-anak sampai orang tua,laki-laki maupun perempuan baik di perkotaan maupun di pedesaan. Sebagai mana pendapat (Sare, 2024) dalam karya ilmiah yang ditulis oleh Anwar(2019) yang menyatakan bahwa, “Permainan bola voli yang digemari oleh masyarakat mulai dari masyarakat pedesaan sampai masyarakat perkotaan”. Permainan bola voli adalah menyebrangkan bola melewati atas jaring kearah petak lawan yang disesuaikan dengan peraturan permainan. Permainan bola voli bisa dikatakan permainan yang memantul-mantulkan bola.

Menurut (Kiranida, 2019) dalam jurnalnya yang berjudul Dasar-dasar penjas Permainan bola voli memiliki ruang lingkup yang luas dan bisa diaplikasikan dalam berbagai bidang, seperti Pendidikan, Rekreasi dan Hiburan, Profesional dan Profesi, Kesempatan dan Kebugaran, Sosialdan Komunitas, Pariwisata dan Event Organizing, dan lain sebagainya. Permainan bola voli ini

merupakan salah satu kategori Pendidikan Jasmani. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendukung perkembangan individu secara menyeluruh, dengan fokus pada pencapaian keterampilan jasmani sebagai salah satu tujuan utamanya. Melalui pendidikan jasmani, siswa diperkenalkan pada berbagai aktivitas fisik dan olahraga, yang tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan motorik, tetapi juga

Berdasarkan kekurangan yang ada pada penerapan permainan bola voli dalam pemahaman teknik bola voli. Permasalahan yang banyak ditemukan pada siswa salah satunya adalah Tantangan Teknis, dimana para siswa kesulitan menguasai teknik dasar seperti *passing*, servis, *smash*, atau *blocking*. Dalam dunia Pendidikan memang tersedia tenaga pendidik yang ahli dalam gerakan bola voli, namun jika siswa ingin melatih kemampuannya secara lebih, diharuskannya ada pelatihan mandiri yang harus dilakukan diluar jam sekolah.

Dari permasalahan yang dipaparkan untuk mempermudah siswa dalam memahami gerakan dasar bola voli diperlukan suatu aplikasi penunjang pembelajaran. Hal ini bisa membantu mempermudah siswa yang membutuhkan pelatihan dan pemahaman secara mandiri. Sistem aplikasi ini akan membantu siswa dalam pembelajaran dengan cara menampilkan gerakan dasar permainan bola voli.

Aplikasi ini dibangun supaya siswa yang masih pemula di akademi bola voli galaxy dalam permainan bola voli lebih cepat dalam memahami gerakan dasar bola voli. Dimana aplikasi ini akan menampilkan gerakan dasar permainan bola voli secara 3D. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa pemula dalam pemahaman gerakan bola voli.

1.2 Rumusan Masalah

Terdapat beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi penunjang pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami gerakan dasar permainan bola voli secara mandiri?
2. Bagaimana aplikasi ini dapat membantu mengatasi kendala siswa, seperti

minimnya waktu latihan, dan mengurangi kesulitan memahami teknik dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini, maka terdapat beberapa tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sistem aplikasi pembelajaran 3D yang efektif untuk membantu siswa memsiswai dan memahami gerakan dasar permainan bola voli secara mandiri, dengan menggunakan pendekatan berbasis teknologi yang interaktif dan mudah diakses kapan saja dan dimana saja.
2. Membantu kendala yang dihadapi siswa, seperti keterbatasan fasilitas, minimnya waktu latihan, dan kesulitan memahami teknik dasar secara konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat dari penelitian ini yang dibagi dua aspek yaitu teoritis dan praktis sebagai berikut:

- 1 Secara Teoritis
 - a) Penelitian ini dapat memperkaya literatur terkait penerapan teknologi dalam pembelajaran gerakan dasar bola voli.
 - b) Memberikan referensi baru tentang media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diadopsi dalam berbagai bidang pendidikan.
- 2 Secara Praktis
 - a) Membantu siswa mengatasi kendala belajar seperti waktu latihan, dan kesulitan memahami gerakan saat pembelajaran konvensional.
 - b) Menjadi alat bantu dalam mengajarkan bola voli, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.
 - c) Menunjang implementasi pendidikan berbasis teknologi yang sejalan dengan perkembangan zaman.
 - d) Memberikan dasar atau acuan untuk penelitian lanjutan dalam bidang teknologi pendidikan, dan referensi pengembangan aplikasi serupa dengan fokus yang berbeda.

1.5 Batasan Masalah

Terdapat Batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi ini adalah aplikasi pembelajaran yang hanya berisi materi terkait Teknik-teknik dasar pada permainan bola voli.
2. Aplikasi ini berbasis mobile.
3. Aplikasi ini hanya memiliki 1 user yaitu pengguna saja tanpa admin platform mobile maupun website.
4. Aplikasi ini menggunakan animasi 3D.
5. Aplikasi ini hanya berisikan fitur materi(text) dan animasi video atau 3D.