

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani mempunyai peran dan fungsi merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani siswa. Usia sekolah dasar adalah fase yang sangat cepat dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu masa- masa yang sangat baik ini perlu disikapi dengan perlakuan yang tepat dan terstruktur, sehingga proses pertumbuhan yang sangat cepat ini dapat berlangsung secara wajar tanpa ada hambatan yang berarti. Zaman *modern* dengan semakin menjamurnya alat teknologi informasi dan permainan elektronik menjadikan anak dan remaja malas melakukan aktivitas jasmani. Anak dalam waktu berjam- jam lamanya dihabiskan di depan *TV*, game komputer, mainan kartu dan sebagainya akibatnya menjadikan jasmani mereka kurang terlatih, sehingga berdampak pada menurunnya derajat kesegaran jasmani.

Siswa Sekolah Dasar (SD) dalam proses belajar mengajar untuk mata pelajaran olahraga masih berupa penyampaian langsung dari guru. Sebagai penunjang adalah membaca buku, namun metode tersebut kurang interaktif atau kurang efektif. Terkadang beberapa kendala yang sangat mendasar dimana waktu pembelajaran di sekolah yang terlalu sempit dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Metode ini kurang merangsang pikiran, perhatian dalam diri siswa SD. Siswa siswi SD terutama anak kelas 5 SD menyukai sesuatu yang interaktif, menarik dan tidak membosankan. Ditambah lagi anak SD di jaman *modern* ini sudah mahir dan sangat menyukai menggunakan *handphone* dalam kesehariannya.

Pembelajaran praktik yang ada di sekolah pun masih sangat terbatas dengan tempat dan alat seadanya yang ada di sekolah. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran olahraga di SD, sehingga guru olahraga dituntut untuk kreatif dalam mengatasi keterbatasan tersebut agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik sebagaimana mestinya. Tidak tersedianya sarana dan prasarana yang baik

menimbulkan banyak hambatan dalam proses pembelajaran. Guru dan sarana prasarana merupakan unsur paling menentukan dalam keberhasilan pembelajaran olahraga. Namun unsur utama keberhasilan tersebut adalah guru itu sendiri. Rata-rata di sejumlah sekolah termasuk sekolah yang ada di desa-desa jumlah siswa di sekolah lebih banyak dibandingkan dengan sarana dan prasarana yang ada. Hal tersebut malah membuat siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal.

Permasalahan yang timbul saat ini adalah bagaimana membuat sebuah aplikasi yang mudah dipahami dan membuat siswa atau pengguna tertarik untuk menggunakannya, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi media pembelajaran. Anak Sekolah Dasar (SD) dapat diberikan pola asuh untuk bisa memanfaatkan handphone dengan baik, salah satunya manfaat positif yang dapat digunakan anak yaitu menggunakan teknologi sebagai fasilitas belajar interaktif. Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran ini dapat membangkitkan keinginan dan minat bagi siswa, menambah semangat siswa dengan adanya media pembelajaran yang menyajikan gambar dan video yang membuat siswa tidak bosan saat belajar dan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap suatu materi yang diberikan. Untuk menarik minat belajar siswa dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bukan hanya untuk bermain game dan untuk hal hal yang negatif. Android dapat digunakan sebagai sarana belajar yang menarik dan interaktif. Maka dibuatlah suatu Aplikasi media pembelajaran berbasis android yang dapat membantu belajar siswa untuk memahami materi pelajaran sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan dan inovatif, serta dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran pengenalan alat dan cabang olahraga ?
- b. Bagaimana membuat sebuah aplikasi yang mudah dipahami dan membuat pengguna tertarik untuk menggunakannya ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun batasan masalah pada penelitian Tugas Akhir ini adalah :

- a. Aplikasi ini merupakan sistem pemahaman berupa pengenalan cabang dan alat olahraga yang berbasis android
- b. Materi seleksi dengan tujuan mengetahui kemampuan pengguna minimal setara dengan siswa kelas 5 Sekolah Dasar (SD)
- c. Materi yang diterapkan adalah materi pembelajaran yang sesuai dengan materi anak kelas 5 SD yang didukung dengan pemberian kuis dan video pembelajaran

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini adalah :

- a. Membuat rancangan media pembelajaran untuk anak sekolah dasar khususnya pengenalan cabang olahraga dan alat-alat olahraga, dengan memanfaatkan teknologi *mobile* yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar
- b. Membuat aplikasi untuk menjadikan belajar jadi lebih menarik
- c. Pengguna diharapkan bisa dapat memahami materi dan dapat mengasah kemampuan akademik dengan mengerjakan kumpulan latihan soal yang ada di dalamnya.
- d. Pengguna dapat mempelajari materi yang ada pada aplikasi dengan lebih efektif dan efisien.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapat dari penelitian tugas akhir ini adalah :

- a. Siswa dapat mengetahui sejak dini tentang olahraga dan manfaat dari olahraga tersebut
- b. Dapat membantu siswa dalam tahap belajar mengenal berbagai macam olahraga