

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Golf adalah permainan luar ruangan yang dimainkan secara perorangan atau tim yang berlomba memasukkan bola ke dalam lubang-lubang yang ada di lapangan dengan jumlah pukulan tersedikit mungkin. Bola golf dipukul dengan menggunakan satu set tongkat pemukul yang disebut klab (stick golf). Golf merupakan salah satu permainan yang tidak memiliki standar lapangan permainan, melainkan dimainkan di padang golf yang masing – masing memiliki desain unik, dan biasanya terdiri dari 9 atau 18 hole ( lubang ).

Permainan golf di Lampung, bahkan di Indonesia merupakan salah satu permainan yang cukup mahal bagi sebagian kalangan dilihat dari peralatan yang digunakan dan diharuskannya penyewaan padang golf, dan permainan ini juga perlu adanya latihan dari seorang profesional. Mahalnya biaya untuk berlatih kepada seorang profesional menyebabkan permainan ini kurang diminati dan sulitnya membagi waktu pelatih dan murid yang ingin berlatih juga menimbulkan kejenuhan terhadap seseorang yang ingin berlatih dan akan berdampak kepada waktu berlatih seorang murid. Selain itu dilihat dari segi tempat, lapangan terbuka mengharuskan seorang pemain golf berpanas – panasan dan juga ketika cuaca hujan mengharuskan seorang pemain golf menghentikan permainan. Dengan berkembangnya teknologi saat ini tidak sulit untuk melakukan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan android.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti smartphone dan komputer tablet. Melihat banyaknya pengguna android seperti saat ini memunculkan gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran teknik dan aturan permainan golf berbasis android. Penggunaan android sebagai media pembelajaran diharapkan dapat berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, sistem pembelajaran lebih efektif dan menarik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana membangun sebuah Media Pembelajaran teknik dan aturan permainan golf berbasis Android”.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari beberapa uraian di atas maka penulis membatasi masalah dengan batasan masalah yang diambil dalam penelitian rancang bangun media pembelajaran teknik dan aturan permainan golf berbasis Android ini yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya mampu dijalankan pada *smartphone* berbasis android minimal versi 2.2.
2. Menampilkan teknik-teknik, aturan dan sistem pertandingan dalam permainan golf.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari beberapa uraian latar belakang masalah sebelumnya, adapun tujuan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun media pembelajaran teknik dan aturan permainan golf berbasis android yang dapat membantu seorang pemula dalam memahami teknik golf.
2. Membantu sebagian kalangan dari segi biaya.
3. Menerapkan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran golf.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Perancangan media pembelajaran teknik dan aturan permainan golf berbasis android ini bermanfaat untuk :

1. Memberikan kemudahan kepada semua orang dalam memahami dan menerapkan teknik dalam golf.
2. Sebagai media informasi tentang permainan golf.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis atau peneliti. Penelitian memerlukan analisa statistika maka dicantumkan teori-teori statistika yang digunakan dan hipotesa dari pustaka, sumber-sumber dari internet.

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang mahasiswa mendemonstrasikan pengetahuan akademis yang dimiliki dan ketajaman daya fikirnya dalam menganalisis persoalan yang dibahasnya, dengan berpedoman pada teori-teori yang dikemukakan pada Bab II. Mahasiswa diharapkan dapat mengemukakan suatu gagasan atau rancangan atau model atau alat atau teori baru untuk memecahkan masalah yang dibahas sesuai dengan tujuan penelitian.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari permasalahan yang ada dan solusi yang baru yang ditemukan dan saran terhadap objek penelitian dan untuk penelitian selanjutnya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**