

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

Olahraga adalah aktivitas fisik yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan kebugaran fisik, Kesehatan, dan kesejahteraan secara umum. Olahraga dapat dilakukan secara individu atau dalam kelompok, dan melibatkan berbagai jenis Gerakan tubuh seperti berlari, berenang, bersepeda, atau bermain bola. Selain itu, olahraga juga sering kali menjadi ajang kompetisi yang melibatkan atlet-atlet yang berlomba untuk meraih prestasi atau memenangkan pertandingan. Olahraga digunakan untuk segala bentuk kegiatan aktivitas fisik, yang dapat dilakukan di darat, air, maupun udara, hal ini berarti olahraga merupakan kegiatan yang lebih kompleks dan terstruktur dari sebuah permainan. Olahraga merupakan bentuk lain dari aktivitas fisik, tetapi jauh lebih terstruktur dari pada latihan, karena olahraga memiliki seperangkat peraturan dan umumnya melibatkan adanya kompetisi.(Irmansyah et al., 2020). Dan salah satu bentuk dari olahraga fisik adalah tenis lapangan, Tenis lapangan adalah permainan yang menggunakan raket untuk memukul bola melewati net dan memantul sampai lawan tidak dapat mengembalikan bola tersebut, permainan ini berasal dari bangsa Yunani kuno. Pada tahun 1879 Tenis lapangan sudah dimainkan di lapangan keras (gravel) hingga sekarang di Wimbledon-Inggris Di Indonesia, tenis lapangan diperkenalkan oleh Dr. Hoitep. Pada PON I di Solo tahun 1948, tenis sudah dipertandingkan, wadah organisasi tenis lapangan adalah Pelti, yang merupakan singkatan dari Persatuan Lawn Tennis Indonesia. Tenis dimainkan pada lapangan yang berbentuk empat persegi Panjang, lapangan terbagi menjadi dua bagian yang sama Panjang dengan dipisahkan oleh net yang melintang di tengah-tengah lapangan. Permainan ini dilakukan di atas permukaan keras (hard court), tanah liat (gravel), maupun lapangan rumput (grass court). Tenis biasanya dimainkan oleh dua orang yang saling berhadapan dalam permainan Tunggal, baik itu tunggal putra maupun tunggal putri. Bisa

juga dimainkan dalam permainan ganda baik ganda putra maupun ganda campuran dalam suatu permainan yang sifatnya bertanding, yang tujuan utamanya dalam permainan itu adalah memukul bola sejauh-jauhnya dan masuk ke dalam garis lapangan lawan sehingga lawan sulit untuk mengejar bola tersebut atau dengan kata lain tidak dapat mencapai bola itu atau ketika lawan dapat mengembalikan bola, bola tersebut menyangkut di net atau keluar dari garis lapangan, untuk bermain tenis lapangan di butuhkan beberapa alat yang penting yaitu: bola tenis dan raket tenis dan di dalam olahraga tenis lapangan memiliki 3 jenis Teknik pukulan dasar yaitu : 1) service, 2) forehand, 3) backhand, mengingat banyaknya gerakan tenis maka dari itu diharapkan untuk mengembangkan alternatif atau alat yang dimana bertujuan agar para atlet pemula di tenis lapangan agar bisa untuk mengingat gearakan-gerakan teknik dasar tenis lapangan. (BAB 2 (1) *Jurnal Tenis*, n.d.)

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi semakin penting, khususnya di bidang olahraga dan animasi, baik 2D maupun 3D. Penggunaan media pembelajaran semakin luas ragam dan cakupannya. Di bidang olahraga, teknologi computer kini diakui tidak hanya sebagai sumber hiburan dan penunjang, tetapi juga sebagai alat yang membantu siswa memahami materi yang disajikan guru secara interaktif (Tauhid et al., 2023).

Kehadiran teknologi khususnya smarhphone yang kini berkembang pesat harus disikapi dengan bijak. Manfaat yang diperoleh dari keberadaban teknologi harus terus digali demi kemajuan kelangsungan hidup manusia. Salah satu manfaat yang dapat diperoleh dari keberadaban teknologi ini adalah dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan mendidik. Alhasil, media aplikasi Pendidikan dapat terus dikembangkan, salah satunya adalah teknologi Augmented Reality (AR) (Anugrah & Alfian, 2020).

Berdasarkan pada permasalahan tersebut maka dibuatlah sebuah Media pembelajaran AR yang dapat digunakan untuk membantu mempelajari tentang teknologi Augmented Reality pada teknik-teknik dasar dalam kegiatan olahraga tenis lapangan agar minat para atlet ataupun orang-orang yang ingin mengikuti olahraga tenis lapangan dapat belajar menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) untuk mengimplementasikan pembelajaran agar para atlet awam lebih memahami dalam mempelajari teknik dasar dalam olahraga tenis lapangan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengambil judul

: **“IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DASAR TENIS LAPANGAN BERBASIS ANDROID”**

## **1.2 Ruang lingkup penelitian**

1. Penelitian ini dilakukan oleh penulis dengan Persatuan Tenis Seluruh Indonesia (pelti) di Bandar Lampung
2. Penelitian ini berfokus untuk membantu atlet awam yang ingin mempelajari teknik dasar di olahraga tenis lapangan
3. Sistem yang dapat di operasikan adalah smartphone android

## **1.3 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana teruntuk atlet pemula olahraga tenis lapangan dapat mempelajari dan mengetahui tentang teknik dasar dalam olahraga tenis lapangan dengan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* baik di lapangan maupun dirumah ?”

## **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Menerapkan teknologi *Augmented reality* baik disekolah, tempat yang dapat mempermudah sekolah dalam proses belajar teruntuk para atlet pemula.
2. Membantu teruntuk atlet pemula mempelajari tentang teknik dasar memukul dalam olahraga tenis lapangan

3. Mempermudah pelatih dalam menyampaikan teknik-teknik dasar tenis lapangan.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di harapkan dari penulis adalah :

1. Manfaat para pengguna yaitu dengan adanya teknologi *Augmented Reality* dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari teknik-teknik dasar tenis lapangan.
2. Manfaat bagi pelatih dan atlit yaitu dengan adanya teknologi *Augmented Reality* dapat membantu pihak pelatih maupun atlit dalam mempelajari teknik-teknik dasar tenis lapangan.
3. Manfaat bagi penulis yaitu dapat menambah dan memperluas ilmu yang di peroleh selama penelitian berlangsung.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan dan Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab II menjelaskan mengenai teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam proses penelitian, perancangan dan pembuatan aplikasi

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab III membahas tentang cara kerja dari metode penelitian yang digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi.

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

Bab IV berisikan pemaparan tentang hasil penelitian mulai dari analisis, desain, hasil pengujian aplikasi, kelebihan dan kekurangan aplikasi

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

Bab V memuat tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**