

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan industri tengah memasuki era revolusi 4.0 atau revolusi industri keempat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, dan membawa dampak yang cukup signifikan dalam kehidupan manusia. dari kebutuhan hidup sampai gaya hidup, teknologi mampu membantu manusia dalam melakukan keinginannya. Salah satu bidang yang ikut terlibat dalam perkembangan teknologi adalah bidang olahraga.

Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang sudah memasyarakat diseluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia, hal ini dapat dilihat dengan atlet-atlet kita yang menorehkan nama di ajang dunia. Perkembangan bulu tangkis di dunia semakin merata banyak negara-negara yang tidak diunggulkan kini mengalami perkembangan pesat, sedangkan Indonesia bisa dibilang jalan ditempat karena kurangnya regenerasi pemain dan dukungan dari pemerintah, dengan regenerasi yang dibilang lambat dapat dilihat diberbagai gor (gedung olahraga) pemain bulu tangkis kebanyakan hanya berisi orang dewasa, sedangkan remaja atau anak muda jarang sekali terlihat. Kurangnya minat remaja akan bulu tangkis salah satunya disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan pembelajaran bulu tangkis.

Pembelajaran olahraga khususnya bulutangkis memang lebih baik secara praktek langsung dilapangan, tetapi secara teori juga penting karena dengan menguasai teori-teori teknik, aturan dan sistem pertandingan bulu tangkis maka secara praktek akan lebih mudah. Proses pembelajaran bulu tangkis yang dilakukan hingga kini, pengajar menjelaskan materi dengan lisan maupun tulisan yang ada di papan tulis berbasis buku teks. Biasanya pembelajaran ini dapat menimbulkan suatu kejenuhan bagi pelajar sehingga akan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, pembelajaran praktek tidak selalu dilakukan disetiap pertemuan, dan waktu belajar yang terbatas. Kemajuan teknologi telah mengubah model dan pola pembelajaran

pada saat ini, ada banyak sistem pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan kemajuan teknologi, salah satunya perkembangan teknologi khususnya di bidang smartphone Android yang sedang berkembang pesat dipasaran khususnya Indonesia, kita hendaknya menggunakan media ini sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dalam mempelajari teknik olahraga bulutangkis, dengan tambahan video, gambar dan visual 3d yang dapat membantu menampilkan objek dengan menarik sehingga dapat menjadi solusi menarik minat dalam belajar bulu tangkis.

Berdasarkan permasalahan tersebut dengan pemanfaatan teknologi saat ini, maka pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah media edukasi teknik-teknik aturan dan sistem pertandingan bulu tangkis berbasis Android, yang diharapkan dapat memudahkan dalam memahami teknik, aturan, dan sistem pertandingan bulu tangkis dan juga meningkatkan minat dalam bermain bulu tangkis.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat diambil berdasarkan latar belakang yaitu bagaimana membangun sebuah media edukasi teknik, aturan dan sistem pertandingan bulu tangkis dengan visualisasi 3d berbasis Android?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini dilakukan di gedung olahraga bulu tangkis PB. Jaya Abadi Sport yang beralamatkan di Jl. Jend. Ahmad Yani, Kec. Gading Rejo, Kab. Pringsewu.
- 2) Mengangkat teknik-teknik, aturan dan sistem pertandingan bulu tangkis.
- 3) Penelitian ini tidak memuat strategi dalam bulu tangkis.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Merancang dan membangun media edukasi teknik, aturan dan sistem pertandingan bulu tangkis dengan visualisasi 3d berbasis Android.
- 2) Sebagai media edukasi teknik aturan dan sistem pertandingan dalam bulu tangkis kepada remaja dan masyarakat umum.
- 3) Menyediakan informasi tentang bulu tangkis.
- 4) Media edukasi yang tak terikat ruang dan waktu.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menghasilkan media edukasi teknik, aturan dan sistem pertandingan bulu tangkis dengan visualisasi 3d berbasis Android.
- 2) Membantu dalam mempelajari teknik aturan dan sistem pertandingan dalam bulu tangkis.
- 3) Memudahkan dalam memperoleh informasi tentang bulu tangkis.
- 4) Dapat belajar kapanpun dimanapun.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan penelitian ini maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik. Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, 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 analisis statistika maka dicantumkan teori-teori statistika yang digunakan dan hipotesa dari pustaka, sumber-sumber dari internet.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

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

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

Bab ini menguraikan tentang mahasiswa mendemonstrasikan pengetahuan akademis yang dimiliki dan ketajaman daya pikirnya 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 dikemukakan dan saran terhadap objek penelitian dan untuk selanjutnya.