

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga memiliki makna sebagai suatu kegiatan baik secara fisik maupun mental yang bermanfaat dalam menjaga serta meningkatkan kesehatan seseorang setelah berpartisipasi dalam aktivitas olahraga. Ragam peralatan dapat digunakan dalam pelaksanaan olahraga, seperti bola, sepatu, raket, dan peralatan lainnya. Termasuk di dalamnya adalah cabang olahraga Bulu tangkis. Menurut Herman Subarjah, (2001:13) Pemain bulu tangkis terlibat dalam suatu aktivitas permainan yang berbasis individu, di mana satu individu berhadapan dengan satu individu lainnya atau dua individu menghadapi dua individu lawan. Dalam permainan ini, raket digunakan sebagai alat untuk memukul shuttlecock, yang merupakan objek yang dipukul. Lapangan permainan memiliki bentuk segi empat dan dibatasi oleh net yang memisahkan wilayah permainan sendiri dengan wilayah lawan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang fokus pada latihan teknik dasar dalam permainan bulu tangkis. Dalam permainan bulu tangkis, diperlukan keterampilan teknik, kemampuan fisik, taktik, dan strategi bermain yang efektif.

Bulu tangkis merupakan salah satu olahraga yang mendapatkan popularitas di seluruh dunia. Dengan kecepatan, kelincahan, dan taktik yang diperlukan, bulu tangkis menyajikan tantangan menarik bagi para individu

yang terlibat dalamnya. Selain aspek hiburan, olahraga ini juga menghadirkan manfaat kesehatan yang luar biasa. Melalui bermain bulu tangkis secara rutin, Anda dapat meningkatkan kekuatan otot, daya tahan tubuh, kecepatan, serta keterampilan koordinasi Anda. Seiring perubahan zaman, penulis berupaya untuk mengembangkan produk pembelajaran ini dengan tujuan mendukung serta mengkaya proses pelatihan, baik bagi pelatih, atlet, maupun individu awam, sehingga pemahaman mengenai teknik dasar bulu tangkis dapat ditingkatkan, kesalahan dapat diminimalisir, dan kebingungan dalam proses pelatihan dapat diatasi. Pada era 4.0 atau era milenial, penggunaan smartphone telah menjadi kebutuhan pokok, dan sebagai hasil dari observasi lapangan, penulis telah melakukan analisis untuk mengembangkan aplikasi berbasis Android dan iOS yang berkaitan dengan latihan teknik dasar bulu tangkis bagi pemula. Aplikasi ini dianggap sebagai langkah lanjutan dari hasil observasi tersebut. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi media pembelajaran serta menghemat biaya. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berusaha mengembangkan suatu platform pembelajaran yang khusus ditujukan bagi pemula dalam bentuk panduan latihan teknik dasar bulu tangkis. Tujuannya adalah agar pelatih dan atlet dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang latihan teknik dalam bulu tangkis, sementara juga memberikan wawasan tambahan kepada anak-anak usia dini yang sedang belajar latihan teknik dasar dalam olahraga bulu tangkis.

B. Identifikasi Masalah

Dengan merujuk pada konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Keterbatasan sumber daya teknologi yang ekonomis serta mencakup aspek teori olahraga bulu tangkis
2. Defisitnya fasilitas dan infrastruktur di berbagai lembaga pendidikan, terutama di Sekolah Dasar yang terletak di daerah pedesaan

C. Pembatasan Masalah

Dalam rangka mencapai tujuan penelitian yang diinginkan, penelitian ini memiliki batasan waktu serta fokus yang ditetapkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adanya beberapa keterbatasan ini mendorong penelitian ini untuk menghasilkan "Buku Panduan Bulu Tangkis Praktis Berbasis Augmented Reality untuk Pemula." Hal ini dipilih karena melibatkan latihan teknik dasar bulu tangkis serta mempertimbangkan kelompok usia 10-14 tahun, mengingat bahwa melibatkan aspek lain atau kelompok usia di atas 10-14 tahun akan membutuhkan alokasi anggaran dan waktu penelitian yang lebih besar. Oleh karena itu, fokus penelitian ini lebih condong pada mengembangkan panduan latihan teknik dasar bulu tangkis dalam bentuk buku panduan, serta merancang latihan teknik dasar bulu tangkis khusus untuk anak-anak berusia 10-14 tahun.

D. Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada pengaturan batasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dibentuk pernyataan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana Pengimplementasian *Augmented Reality* pada Teknik Dasar Bulu tangkis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dapat mengalami variasi tergantung pada konteks dan poin fokus dari penelitian yang sedang dilakukan. Tetapi, dalam kerangka pengembangan buku panduan praktis bulu tangkis untuk pemula yang memanfaatkan teknologi augmented reality (AR), terdapat beberapa tujuan umum yang dapat dijadikan sebagai panduan:

1. Peningkatan Pembelajaran: Fokus utamanya adalah meningkatkan pengalaman pembelajaran bagi pemula yang sedang mempelajari teknik dasar bulu tangkis. Buku panduan ini diharapkan mampu memberikan petunjuk yang jelas, teratur, serta efisien dalam memahami dan menguasai berbagai teknik dasar dalam olahraga bulu tangkis.
2. Meningkatkan Motivasi: Buku panduan ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi pemula dalam belajar bulutangkis. Dengan menyajikan konten yang menarik, interaktif, dan menggunakan teknologi AR, diharapkan pemula akan lebih terlibat dan termotivasi untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam olahraga ini.
3. Meningkatkan Keterampilan Praktis: Penelitian ini bertujuan untuk membantu pemula mengembangkan keterampilan praktis dalam bermain bulutangkis. Dengan memberikan instruksi yang jelas, demonstrasi

visual, dan pengalaman interaktif melalui teknologi AR, buku panduan ini diharapkan dapat membantu pemula mengasah dan memperbaiki teknik-teknik dasar bulutangkis mereka.

4. Meningkatkan Aksesibilitas Pembelajaran: Penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas pembelajaran bulutangkis bagi pemula. Dengan menggunakan teknologi augmented reality (AR), buku panduan ini dapat menyajikan konten yang lebih mudah dipahami dan diakses oleh pemula dengan berbagai latar belakang dan tingkat pengalaman.
5. Meningkatkan Kualitas Pengajaran: Buku panduan ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi instruktur bulutangkis dalam mengajar pemula. Dengan menyediakan panduan yang terstruktur dan bahan pengajaran yang interaktif, buku panduan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran bulutangkis bagi instruktur dan membantu mereka dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan menarik.
6. Tujuan penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan buku panduan praktis bulutangkis yang inovatif, efektif, dan bermanfaat bagi pemula dalam mempelajari teknik dasar bulutangkis dengan dukungan teknologi augmented reality (AR).

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, diharapkan bahwa perangkat yang telah dikembangkan akan memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan

pemahaman siswa tentang olahraga Bulu tangkis. Hasil dari penelitian ini menghasilkan produk dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Hasil dari penelitian berupa buku panduan pembelajaran yang dapat memunculkan objek video.
2. Petunjuk penggunaan buku panduan praktis teknik dasar bulutangkis
3. Media pembelajaran ini mencakup materi mengenai latihan teknik dasar bulu tangkis serta berbagai teknik yang terkait dengan olahraga ini.
4. Dalam buku ini, terdapat ilustrasi, rangkaian latihan, dan video latihan teknik dasar bulu tangkis yang bertujuan untuk memberikan kemudahan serta kejelasan dalam menyajikan materi kepada pengguna.
5. Bentuk produk yang dikembangkan berbentuk buku dengan ukuran A3+ dengan isi buku yang terdiri dari 3 bagian. Bagian pertama memuat sampul (cover), kata pengantar dan daftar isi. Kedua, Bagian isi terdiri dari sejarah olahraga bulutangkis di dunia, sejarah olahraga bulutangkis di Indonesia, materi dari masing-masing teknik dasar bulutangkis dan *scan marking* dari AR. Ketiga, bagian belakang yaitu sampul bagian belakang.
6. Bahan yang digunakan yaitu art paper 120 gram untuk bagian sampul buku dan book paper standart 55 mm untuk bagian isi buku yang berisikan penjelasan pengetahuan teknik-teknik dasar bulutangkis yang dicetak dan dibuat buku.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki manfaat dalam berbagai aspek, baik dari segi teoritis maupun dalam penerapan praktisnya.

1. Teoritis

Harapannya, hasil dari penelitian ini bisa berperan sebagai tambahan referensi atau sumber pembelajaran tambahan terkait latihan teknik dasar bulu tangkis.

2. Praktis

Bisa menjadi panduan dalam melatih teknik bulu tangkis pada anak-anak usia dini. Perbedaan antara aspek teoritis dan praktis adalah bahwa teori bisa diberikan dengan mudah sebagai sumber belajar, sedangkan aspek praktis dapat dengan mudah dibawa dan diterapkan di mana saja.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan alat latihan adalah suatu alat yang dapat digunakan oleh pelajar sehingga produk ini dapat bermanfaat untuk para pelajar guna pembelajaran yang efektif. Alat ini digunakan seorang pengajar untuk mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar. Diinginkan agar perangkat ini mampu memberikan pengaruh yang substansial terhadap perkembangan kognitif pelajar dalam pembelajaran olahraga di lingkungan sekolah.

Keterbatasan pengembangan alat bantu/produk tersebut yakni membutuhkan perangkat yang memiliki spesifikasi yang mumpuni guna mendukung kelancaran produksi *augemented reality* tersebut.

Dengan menggunakan media pembelajaran ini, atlet dan pelatih dapat mempelajari latihan teknik dasar bulu tangkis berupa gambar, video dan sebagaimana yang dikemas dalam media pembelajaran.

I. Definisi Istilah

1. Implementasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, implelementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Pengertian lain dari implementasi yaitu penyediaan sarana untuk melakukan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap suatu hal, sedangkan menurut Widodo (Syahida, 2014:10), “implementasi berarti menyediakan sarana untuk melaksanakan suatu kebijakan dan dapat menimbulkan dampak/akibat terhadap sesuatu”.

2. Sarana prasarana

Pengertian sarana adalah alat yang dapat digunakan untuk melancarkan atau memudahkan manusia dalam mencapai tujuan tertentu. Sarana berhubungan langsung dan menjadi penunjang utama dalam suatu aktivitas. Sarana dapat berbentuk benda bergerak dan tidak bergerak dan umumnya berbentuk kecil dan bisa dipindah-pindah. Sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang menunjang secara langsung atau tidak langsung segala jenis sarana. Umumnya prasarana dimiliki dan dibangun oleh pemerintah dalam bentuk benda tidak bergerak.

3. Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan adalah fakta, kebenaran atau informasi yang diperoleh melalui pengalaman atau pembelajaran disebut *posteriori*, atau melalui introspeksi disebut *priori*. Pengetahuan adalah informasi yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Menurut Notoatmodjo dalam Yuliana (2017), pengetahuan

adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimiliki (mata, hidung, telinga, dan sebagainya).

4. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik atau pengajar agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

5. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substansinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

