

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan materi kepada seseorang untuk belajar. Dengan media yang menarik siswa/siswi sekolah dasar akan lebih menerima materi pelajaran. Dalam mata pembelajaran olahraga saat ini cara penyampaian masih langsung oleh guru. Cara lain yang digunakan dalam mengajar adalah dengan secara langsung mempelajari di luar kelas. Namun dengan cara penyampaian kurang interaktif. Oleh karena itu berinteraksi dengan siswa/siswi khususnya mata pelajaran olahraga penjasokes sebagai penunjang harus ada media pembelajaran olahraga penjasokes. Pada media pembelajaran penjasokes ini yang di kenalkan adalah pengenalan cabang olahraga atletik. Maka dari itu akan dibuat media pembelajaran penjasokes pengenalan cabang olahraga atletik berbasis android. Media pembelajaran olahraga berbasis android ini sebelumnya sudah pernah ada namun hanya satu cabang olahraga tertentu saja. Jadi dalam pembuatan media pembelajaran penjasokes pengenalan cabang olahraga atletik ini berisi tentang penjelasan dan teknik-teknik cabang olahraga atletik tersebut. Untuk meningkatkan pemahaman siswa /siswi sekolah dasar. Jadi kesimpulan pada tugas akhir ini adalah bagaimana merancang, membuat, media di sistem android dan menguji media pembelajaran pengenalan cabang olahraga atletik berbasis android. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran supaya menarik minat siswa untuk mempelajari materi

seperti penjelasan tentang cabang olahraga atletik, ada apa saja cabang olahraga atletik, teknik-teknik cabang olahraga atletik dengan benar serta tampilan yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sekarang seperti smartphone android. Jadi tujuan tugas akhir ini bagaimana cara membuat media pembelajaran di android studio dan menguji sistem media pembelajar di smartphone android dengan tampilan yang menarik.

1.2. Rumusan Masalah

Untuk mempermudah pembahasan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem media pembelajaran di Android Studio dan Unity.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan ini, pembahasan akan dibatasi dalam ruang lingkup Sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa berjalan di sistem android pada smartphone.
2. Aplikasi ini dirancang menggunakan Software Unity.
3. Bahasa pemrograman yang di gunakan adalah Bahasa Java dan Bahasa C#
4. Isi dari aplikasi ini adalah cabang atletik,lempar lembing,lompat jauh,tolak peluru,lompat tinggi,lompat galah,lompat indah,lempar cakram,panahan,angkat

besi,lari jarak pendek,lari jarak jauh,lari cepat,lari estafet,lempar martil.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penyusunan Proposal Tugas Akhir ini adalah merancang dan membuat Media Pembelajaran Mengenal Cabang Olahraga Atletik Berbasis Android.

1.5. Manfaat

Dalam penyusunan ini juga diharapkan dapat menghasilkan beberapa manfaat, diantaranya :

1. Bagi Siswa SD

Aplikasi ini ditujukan untuk siswa SD supaya bisa mengenal lebih banyak cabang olahraga atletik didunia.

2. Bagi Penyusun

Diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dibidang Teknologi di bidang Media Pembelajaran Mengenal Cabang Olahraga Atletik Berbasis Android.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terbagi dalam lima bab, yang secara singkat akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdiri dari enam sub bab yaitu : Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat, dan Sitematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang diperlukan untuk menunjang proses penulisan dalam pengenalan tanaman kacang hijau, sistem pakar, php, my sql, dan sejumlah materi penunjang lainnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode penelitian yang digunakan penulis, baik metode pengumpulan data maupun metode pengembangan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan program dan implementasinya yang menggunakan beberapa tahap dari metode pengembangan sistem yang dipilih.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan berkenaan dengan hasil pembahasan masalah yang diperoleh dari penyusunan tugas akhir ini serta beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut.