



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia sekolah dasar cenderung mempunyai aktifitas yang tinggi, seperti bermain, belajar di sekolah, belajar di luar sekolah (les, mengaji) dan aktifitas bersama keluarga (Gunarsa, 2006). Dengan banyaknya aktifitas tersebut memerlukan kebugaran jasmani yang prima. Kebugaran jasmani merupakan salah satu faktor anak pada usia sekolah dasar untuk dapat terus beraktifitas dan berprestasi (Adi, 2012). Berdasarkan fakta tersebut, pihak sekolah dasar khususnya, mempunyai program atau mata pelajaran olahraga. Pelajaran olahraga selain bertujuan untuk memberikan pengetahuan terkait bidang olahraga, serta juga mempunyai tujuan untuk menjaga kebugaran jasmani siswa.

Namun mata pelajaran olahraga saat ini hanya mendapat bagian waktu 1 jam dalam seminggu, sehingga sangat kurang bagi siswa untuk menjaga kebugaran jasmani. Selain itu dengan maraknya permainan atau *game* pada perangkat *smartphone*, siswa lebih banyak beraktifitas dengan *smartphone* sehingga kurang bergerak dan mengganggu kebugaran jasmani (Salahuddin, 2016). Oleh karena itu, agar kebugaran siswa dapat terjaga dan aktifitas siswa dapat lebih sehat, maka diusulkan aplikasi kebugaran jasmani dengan menggunakan metode gamifikasi.

Metode gamifikasi merupakan penerapan teknik permainan yang bertujuan untuk menciptakan daya tarik pengguna untuk terus menggunakan aplikasi (Daryanto, 2013). Penerapan metode gamifikasi pada aplikasi ini dalam bentuk *task* atau tugas yang telah dibuat oleh Guru Olahraga. Tugas dapat berupa soal latihan yang berisikan pertanyaan dan jawaban dalam bentuk pilihan ganda. Setiap soal yang dijawab dengan benar, siswa mendapatkan poin, namun jika salah maka poin akan dikurangi. Begitu juga ada tugas praktek yang harus dilakukan oleh siswa seperti lompat jongkok, gerakan peregangan kepala dan lain sebagainya. Tugas praktek yang telah dilakukan harus mendapatkan persetujuan dari Guru Olahraga. Setiap siswa yang berhasil melakukan tugas praktek dan disetujui oleh Guru Olahraga mendapatkan poin. Pengumpulan poin bertujuan untuk menciptakan semangat dan motivasi siswa untuk melakukan tugas yang diberikan. Selain itu ada suasana kompetisi, sehingga antar siswa dapat saling bersaing dalam pengumpulan poin.

Oleh karena itu, dibuatlah sebuah program yang bertujuan untuk membantu siswa Sekolah Dasar agar dapat lebih sering melakukan kegiatan untuk meningkatkan kebugaran jasmani disela kesibukan sehari-hari. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, kebugaran jasmani siswa Sekolah Dasar dapat meningkat dan menciptakan kegiatan yang sehat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana melakukan rancang bangun aplikasi kebugaran jasmani dengan metode gamifikasi berbasis Android untuk siswa Sekolah Dasar?

1.3 Batasan Masalah

Dikarenakan batasan waktu, serta agar bahasan penelitian tidak menjadi terlalu luas, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi hanya ditujukan untuk siswa Sekolah Dasar
- b. Pengerjaan tugas fisik adalah berdasarkan instruksi dari guru tanpa memperhatikan aturan dari olahraga itu sendiri.
- c. Aplikasi tidak menghitung jumlah kalori tubuh dari tugas yang diberikan.
- d. Tugas dibuat oleh Guru Olahraga.
- e. Aplikasi tidak berkaitan dengan nilai mata pelajaran olahraga.
- f. Tidak membahas proses pemeliharaan sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan melakukan rancang bangun aplikasi kebugaran jasmani dengan metode gamifikasi berbasis Android untuk siswa Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kebugaran jasmani siswa terjaga, karena lebih banyak melakukan aktifitas gerak tubuh
2. Siswa dapat memiliki aktifitas penggunaan *smartphone* yang lebih sehat.
3. Sekolah memberikan solusi untuk menjaga kebugaran jasmani siswa.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika penulisan laporan penelitian adalah sebagai berikut.

a. Bab I (Pendahuluan)

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

b. Bab II (Landasan Teori)

Bab ini berisi tentang seluruh landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini

c. Bab III (Metode dan Perancangan Sistem)

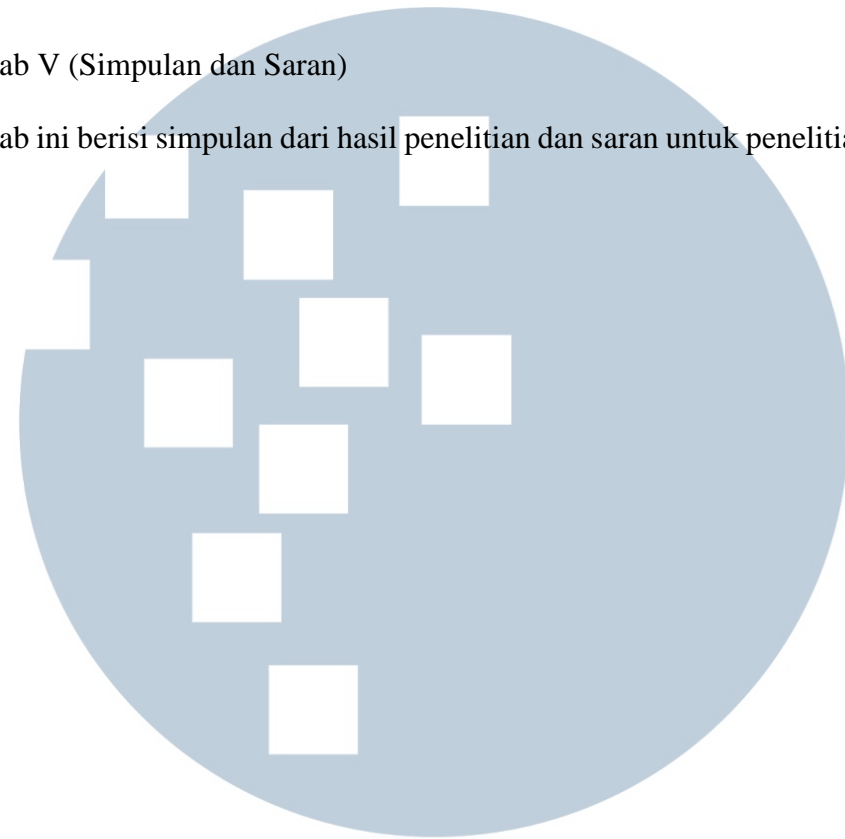
Bab ini berisi tahapan dan metode perancangan sistem serta prototype tampilan aplikasi, diagram, struktur tabel *database*, serta beberapa potongan kode.

d. Bab IV (Implementasi dan Uji Coba)

Bab ini berisi kebutuhan perangkat keras dan lunak serta hasil implementasi berupa *screenshot* aplikasi dan hasil evaluasi.

e. Bab V (Simpulan dan Saran)

Bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA