



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

Olahraga merupakan segala aktivitas fisik yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk mendorong, membina dan mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial (Mutohir & Maksum, 2007). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa olahraga adalah suatu aktivitas fisik yang bersifat positif yang dapat menyehatkan jasmani maupun rohani serta dapat mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Oleh sebab itu olahraga seharusnya dilakukan oleh umat manusia dan pemerintah harus berperan untuk menjadikan olahraga sebagai ajang kompetisi dan prestasi.

Pembinaan olahraga merupakan faktor yang sangat penting dalam memajukan dunia olahraga, karena dengan pembinaan olahraga dapat meningkatkan prestasi dan semuanya tidak lepas dari campur tangan seorang pelatih. Untuk suatu pembinaan diperlukan suatu wadah yang dapat membina atlet sehingga menjadi atlet yang terampil. Adanya sarana dan prasarana yang mendukung akan membantu pelaksanaan latihan yang sistematis dan kontinu, serta pendanaan merupakan faktor pokok untuk terlaksananya tujuan suatu klub (Fuzita & Iskandar, 2017). Persatuan Renang Indonesia menggelar League of Inter School dan Collegiate Aquatic (LISCA) (Jonathan, 2017). LISCA diadakan untuk melakukan pembibitan atlet renang sejak dini. Usia yang dianggap masuk ke dalam kategori usia dini adalah 5-14 tahun (Jonathan, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap pelatih, dan beberapa anggota klub, sebagian besar mengatakan bahwa kesulitan dalam melatih

anak usia dini adalah kurang konsentrasi dan kedisiplinan dalam berlatih. Latihan yang dilakukan secara berulang setiap hari juga membuat jenuh para atlet. Wawancara yang dilakukan Jonathan (2017) mengatakan bahwa atlet Nasional yang bertanding di Olimpiade Rio 2016 seperti Glenn Victor motivasinya terkadang turun karena latihan rutin yang dilakukan setiap pagi dan sore empat kali dalam sepekan.

Gamifikasi adalah sebuah proses yang bertujuan mengubah *non-game context* yang salah satunya belajar dan mengajar menjadi jauh lebih menarik (Bunchball, 2010). Penggunaan gamifikasi sangat efektif untuk membuat pekerjaan yang biasanya membosankan atau kurang menyenangkan menjadi jauh lebih menyenangkan untuk dilakukan, sehingga pengguna dapat terlibat dalam waktu yang lebih lama (Bachtiar, 2012).

Menurut penelitian yang dilakukan Willy Janitra (2014) dengan adanya pengaruh gamifikasi yang diterapkan dalam aplikasi pembelajaran HTML5, dapat terlihat bahwa minat user untuk mempelajari HTML5 semakin meningkat. Fitur-fitur gamifikasi seperti *level*, *leaderboard*, *achievement* dan *experience* terbukti berhasil menjadi pengaruh yang besar pada peningkatan minat *user* karena kuisioner untuk keempat fitur tersebut menunjukkan hasil positif (rata-rata 57.4%).

Penelitian gamifikasi terkait yang dilakukan oleh Samuel Wiryaputra (2015) menghasilkan kesimpulan bahwa elemen gamifikasi seperti *leaderboard*, *badges*, *point*, *level*, *reward* telah terbukti berhasil memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi. Dari permasalahan tersebut, dalam penelitian ini dibuat suatu aplikasi untuk memantau perkembangan dari atlet khususnya cabang renang, dan sarana untuk memotivasi dari perkembangan setiap atlet. Untuk itulah penelitian ini

akan merancang dan membangun aplikasi pembinaan atlet usia dini berbasis *mobile* dengan metode gamifikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dijelaskan, rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi pembinaan atlet usia dini berbasis *mobile* dengan metode gamifikasi (Studi Kasus: Perkumpulan Renang Piranha Tegal).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya, masalah dibatasi sebagai berikut.

1. Elemen gamifikasi untuk *game mechanics* yang digunakan yaitu *points*, *levels*, *challenges*, *leaderboards*. Untuk bagian *game dynamic* adalah *rewards*, dan *achievement*.
2. Pembagian hadiah diatur secara manual sesuai kebutuhan.
3. Aplikasi dibagi menjadi dua *user* yaitu pelatih dan atlet. Tetapi pengujian hanya dilakukan terhadap atlet.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi pembinaan atlet usia dini berbasis *mobile* dengan metode gamifikasi (Studi Kasus: Perkumpulan Renang Piranha Tegal).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mempermudah atlet dan pelatih mengakses hasil latihan pada perangkat *smartphone* mereka.
2. Membuat metode pelatihan yang menarik dan tidak membosankan dalam pembinaan atlet usia dini.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika penulisan terbagi menjadi 5 bagian, yaitu:

Bab I Pendahuluan

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

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan penelitian.

Bab III Metodologi dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang tahapan dan rancangan sistem yang dilakukan dalam penelitian.

Bab IV Implementasi dan Uji Coba

Bab ini berisi tentang hasil implementasi program sesuai dengan rancangan serta pembahasannya dalam menjawab rumusan masalah.

Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang simpulan dari pembahasan dan saran bagi pembaca.

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