

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penjaskes atau pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah mata pelajaran yang diberikan kepada siswa dan siswi sebagai bagian dari pendidikan bagi tubuh jasmani dan pola hidup yang sehat. Orientasi pembelajaran penjaskes bertujuan agar siswa dan siswi dapat memperoleh pemahaman ilmu dan menerapkan budaya hidup sehat dalam kehidupan bermasyarakat (Muhajir, 2006).

Sebagai sarana pendidikan, pengajaran penjaskes memiliki standar kompetensi yaitu dalam hal mempraktikkan berbagai keterampilan dan olahraga sehingga dapat mengetahui nilai - nilai yang terkandung di dalamnya.

Namun dengan adanya perkembangan zaman yang begitu pesat olahraga dan kesehatan jasmani seperti dilupakan. Siswa - siswi mulai meninggalkan nilai - nilai dari pentingnya penjaskes yang ada. Perangkat elektronik seperti *handphone* dan *tablet* yang dimiliki lebih kerap digunakan dalam kegiatan sehari - hari ketimbang berolahraga. Hal tersebut tidaklah diherankan karena metode pembelajaran penjaskes yang masih sangat konvensional yaitu melalui buku - buku.

Pengajaran penjaskes juga bertujuan agar siswa dapat mempraktikkan perencanaan penjelajahan dan penyelamatan aktivitas di alam bebas dan nilai - nilai yang terkandung di dalamnya (Depdiknas, 2003 dalam Isjoni, 2007:72).

Maka tentu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan putra - putri bangsa Indonesia.

Dengan adanya perubahan zaman, tentu perubahan pola pengajaran dapat ditingkatkan. Salah satu cara meningkatkan pembelajaran penjaskes adalah dengan menggunakan sarana elektronik yang ada (M. Irfan Aripurnamayana, 2012:6).

Peningkatan metode pembelajaran menggunakan media elektronik dapat meningkatkan daya tarik siswa - siswi dalam mempelajari sesuatu (Rossafri Mohamad & Shabariah Binti Mohamad Shariff, 2011). Aplikasi yang berisi pengajaran dan pelatihan yang dapat meningkatkan pengetahuan penjaskes dan mengembalikan nilai tentang pentingnya kesehatan dalam dunia pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan bagaimana membuat aplikasi pembelajaran penjaskes yang dapat memberikan materi penjaskes dan dapat menyediakan bagian kuis sebagai bagian dari latihan pelajaran penjaskes.

1.3 Ruang Lingkup

Maka untuk memfokuskan pengerjaan aplikasi pembelajaran penjaskes ini agar lebih tepat di buatlah ruang lingkup sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya menyediakan :
 - a. Materi
 - b. Latihan Soal
 - c. Skor
 - d. Pembahasan Soal

2. Lingkup materi pada aplikasi adalah :
 - a. Mata pelajaran penjaskes kelas X Semester 1.
 - b. Materi berisi rangkuman dari setiap bab yang dipilih.
3. Latihan soal pada aplikasi bersifat pilihan ganda terdiri dari 10 soal dan 4 pilihan jawaban, penyajian soal dipilih secara *random* pilihan soal dalam kategori / bab.
4. Skor = (jumlah jawaban benar * 100) / jumlah soal.
5. Pembahasan soal menampilkan soal dan jawaban sebagai bentuk pembelajaran pembahasan soal dikategorikan perbab.
6. Aplikasi hanya berjalan di *windows phone*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai pengembangan aplikasi *mobile* untuk media pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kelas X semester I berbasis *Windows Phone* (WP) dengan memanfaatkan *SQLite* sebagai penyimpanan data.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat menyediakan fasilitas yang bisa bermanfaat untuk pengguna atau siswa dalam mempelajari mata pelajaran penjaskes.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang ide penelitian secara rinci meliputi, Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan dan Manfaat Penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Menjelaskan tentang referensi dari penelitian ini yang berkaitan serta acuan dari pelaksanaan penelitian.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang apa saja properti yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian ini, diantaranya : Perangkat Lunak, Perangkat Keras, Perancangan Sistem, Pemodelan Dan Perancangan Tampilan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang pembahasan penelitian dari aplikasi sampai sistem yang telah diuji coba.

5. BAB V PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian ini.