

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kolam Renang Pahoman Merupakan salah satu kolam renang yang ada di Bandar Lampung, yang beralamat di Jl. Kyai H. Ahmad Dahlan, Pahoman, Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung. Selain dibuka untuk umum kolam renang ini juga sering digunakan sebagai tempat perlombaan renang, salah satunya adalah kejuaraan renang antar pelajar se-Provinsi Lampung. Kolam renang ini memiliki 3 jenis kolam. Kolam utama memiliki kedalaman 120-180 cm, kolam sedang dengan kedalaman 120 cm dan kolam kecil untuk anak-anak dengan kedalaman setinggi lutut orang dewasa. Kolam renang ini juga membuka les privat bagi yang ingin belajar renang karena di kolam renang ini terdapat beberapa orang pengajar yang siap mengajarkan renang, tergantung gaya apa yang ingin dipelajari dan untuk keperluan apa.

Dalam proses pembelajaran sebelum melakukan latihan renang hal pertama yang dilakukan adalah melakukan pemanasan untuk meregangkan otot kaki dan tangan sebelum melakukan renang dan juga mengajarkan teknik pernapasan untuk membiasakan diri ketika berada didalam air selanjutnya baru melakukan gerakan-gerakan renang. Namun dalam proses pembelajaran tidak semua anak-anak melakukan gerakan yang sesuai seperti apa yang di instruksikan pelatih, masih banyak anak-anak yang tidak serius bahkan cenderung main-main ketika sedang latihan karena setiap anak memiliki kepribadian yang berbeda-beda.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam pembelajaran teknik-teknik dasar gaya renang agar lebih

efektif dan efisien. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi AR (*Augmented Reality*) yang saat ini sudah umum kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Arifitama, 2017) *Augmented Reality* merupakan sebuah terobosan dan inovasi bidang multimedia dan *image processing* yang mengangkat benda yang sebelumnya datar atau 2 dimensi, seolah – olah menjadi nyata atau 3 dimensi. Untuk mempermudah dalam penyampaian teknik dasar-dasar gaya renang menggunakan AR (*Augmented Reality*) maka di penelitian ini akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *android* yang dapat membuat proses pembelajaran teknik dasar gaya renang menjadi lebih mudah dipahami.

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi (Safaat, 2002). Dari masalah yang sudah penulis paparkan diatas maka penulis membuat aplikasi media pembelajaran renang ini sebagai alternatif pembelajaran renang, agar dapat membantu untuk pengenalan gerakan renang sebelum praktek secara langsung di kolam renang. Oleh karena itu maka penulis mengambil judul skripsi tentang **“Media Pembelajaran Teknik Dasar Gaya Renang Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat sebuah Media Pembelajaran Teknik Dasar Gaya Renang Menggunakan *AR* berbasis *android* ?
2. Bagaimana menyediakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempelajari dasar-dasar gaya renang.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya membahas 4 teknik dasar renang yaitu gaya bebas, gaya punggung, gaya dada dan gaya kupu-kupu.
2. Media pembelajaran ini hanya dapat dijalankan pada perangkat berbasis *android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Merancang sebuah media pembelajaran teknik dasar gaya renang menggunakan *AR* berbasis *android*.
2. Mampu membuat media pembelajaran yang membantu agar lebih efektif dan efisien dalam mempelajari teknik dasar gaya renang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sarana untuk mempermudah dalam proses belajar teknik dasar gaya renang.
2. Sebagai sarana alternatif dalam mempelajari teknik dasar gaya renang.