

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Olahraga merupakan aktifitas fisik yang dilakukan secara terstruktur dan terencana yang melibatkan gerakan tubuh dan dilakukan secara berulang - ulang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Salah satu olahraga untuk meningkatkan fisik dengan cara sederhana yaitu seperti berlari, mengangkat beban, hingga aktifitas fisik dengan menggunakan alat olahraga seperti sepatu roda.

Olahraga dapat dilakukan dimanapun dan juga dapat menggunakan alat. Terdapat beberapa olahraga yang dalam aktifitasnya menggunakan alat, salah satunya yaitu sepatu roda. Sepatu roda merupakan pengembangan cabang olahraga dari *ice skating* yang ditemukan di Belanda tahun 1760. Sepatu roda adalah alat yang digunakan pada kaki dengan memiliki empat roda sebagai alas. Pemain sepatu roda biasanya mengayunkan kaki seperti layaknya berjalan untuk menambah kecepatan Ketika bergerak. Pemain biasanya berhenti bergerak dengan cara mengerem menggunakan alas belakang atau hanya menunggu hingga roda berhenti sendiri. (Setianingtyas, 2017).

Sejak saat itu sepatu roda mengalami perkembangan secara berkala dan mulai populer diberbagai tempat termasuk di Indonesia. Masuknya olahraga sepatu roda ke Indonesia awalnya dari kalangan orang-orang Belanda dan anak-anak elite indonesia yang bekerja pada Belanda. Pada tahun 60-an, anak-anak muda di beberapa kota besar seperti Jakarta, Surabaya dan Makassar (dahulu Ujung

Pandang) demam olahraga sepatu roda. Di Jakarta sendiri, khususnya kalangan mahasiswa, yang tergabung dalam Ikatan Mahasiswa Djakarta (IMADA) mengadakan perkumpulan sepatu roda pada 1978 (Arif Rahman, 2015). Cabang olahraga sepatu roda merupakan salah satu cabang olahraga prestasi. Selain dipertandingkan di multievent olahraga ini juga di gemari oleh kalangan masyarakat sehingga tidak banyak masyarakat dari mulai anak anak hingga dewasa ikut melakukan olahraga ini.

Banyak klub dan juga komunitas yang turut ikut serta dalam mengembangkan olahraga ini tetapi, menurut reset pada salah satu klub olahraga ini saya menemukan beberapa kekurangan yang di alami pada atlet dikarenakan beberapa faktor terutama metode dalam bermain dan berlatih yang perlu lebih diperhatikan lagi oleh pengguna sepatu roda. Selain itu fasilitas dan area bermain merupakan faktor lainnya dalam berlatih pada olahraga ini. Masih banyak masyarakat atau pesepatu roda yang kurang mengetahui kedua faktor tersebut.

Perlunya penyalur informasi tentang dasar – dasar bersepatu roda sangat diperlukan untuk pesepatu roda di kalangan masyarakat. Secara umum makna media adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber Informasi ke penerima informasi. Jadi media pembelajaran merupakan “perangkat lunak” (*Software*) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (*Hardware*) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai (Departemen Pendidikan Nasional, 2003). Pada era industri 4.0 ini seluruh masyarakat dapat berbagi informasi dengan mudah. Dengan mengandalkan alat komunikasi seperti *handphone* atau *gadget*, masyarakat dapat mendapatkan

informasi – informasi penting terutama tentang kesehatan dan juga olahraga. Adapun aplikasi pendukung dalam menunjang aktifitas masyarakat. Menurut Wikipedia, pengertian aplikasi adalah program yang digunakan seseorang untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer. *Mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Hanya saja tidak semua aplikasi dapat lebih spesifik kepada apa yang di butuhkan oleh masyarakat. Tentunya dengan adanya aplikasi pendukung pada alat komunikasi yang dimiliki, masyarakat dapat merasa lebih terbantu dalam mencari informasi.



**Gambar 1.1.**  
**Aplikasi yang sudah ada**

Beberapa aplikasi digital berkonsep artikel maupun video dalam mempelajari olahraga sepatu roda kini banyak diminati seperti Roller School, ROLLS, Trick Trainer, hingga situs untuk mencari guru private. Kebanyakan aplikasi tersebut menawarkan beberapa tutorial atau panduan dalam mempelajari trik dan juga cara bermain sepatu roda. Namun semua itu terpisah hanya memiliki satu keunggulan masing - masing disetiap aplikasinya, selain itu konten dan panduan yang disajikan

masih dapat dikatakan sulit untuk pemula atau yang baru mempelajari olahraga ini. Faktor yang menjadi kekurangan pada beberapa aplikasi yang sudah ada adalah pengembang aplikasi yang sudah ada hanya menyediakan aplikasi dengan menggunakan bahasa asing atau masih menggunakan bahasa Inggris. Sementara banyak masyarakat awam di Indonesia khususnya kalangan menengah kebawah masih memerlukan panduan atau instruksional yang mudah dipahami.

Dalam kasus ini peneliti mencoba untuk membuat suatu aplikasi yang bermanfaat untuk masyarakat khususnya yang hobi dalam berolahraga sepeda roda agar dapat mengetahui tentang metode berlatih yang mencakup kedua faktor tersebut yaitu metode berlatih berkonsep instruksional dan pengetahuan lainnya dalam berlatih pada cabang olahraga sepeda roda berbasis aplikasi android sehingga masyarakat dan pesepatu roda mudah dalam mendapatkan informasi tentang pengetahuan dalam berlatih sepeda roda.

## **B. Fokus Penelitian**

Agar masalah tidak meluas berdasarkan latar belakang masalah yang di kemukakan, maka fokus penelitian perlu di batasi. Pada penelitian ini peneliti fokuskan pengembangan media instruksional sepeda roda berbasis aplikasi android.

## **C. Perumusan Masalah**

Banyaknya aplikasi yang di tawarkan dalam *Playstore* tentang panduan bersepeda roda pada platform android membuat peneliti untuk meneliti dan mengembangkan model yang sudah ada kemudian melengkapi kekurangan yang ada untuk dapat lebih dimengerti oleh masyarakat, maka dapat di rumuskan

masalah "Bagaimanakah pengembangan model aplikasi android untuk latihan teknik dasar yang tepat pada cabang olahraga sepatu roda"

#### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

1. Instruksional dalam aplikasi dapat di mengerti, di pahami, dan membantu masyarakat dalam mempelajari sepatu roda.
2. Meminimalisir resiko terjadinya kecelakaan dalam bermain atau berlatih pada cabang olahraga sepatu roda.
3. Memudahkan pemain awam dalam mengetahui teknik dasar bermain sepatu roda secara terurut.
4. Hasil penelitian diharapkan sebagai panduan pengguna sepatu roda dalam bermain maupun berlatih sepatu roda.

