

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi di negara-negara berkembang saat ini, maka teknologi elektronik juga ikut berkembang. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang di dunia dan kota Batam pada khususnya juga terkena pengaruh dari perkembangan tersebut. Mulai dari kebutuhan hidup sampai gaya hidup, teknologi mampu membantu manusia dalam melakukan keinginannya. Salah satu bidang yang ikut terlibat dalam perkembangan teknologi adalah bidang olahraga.

Media multimedia dapat digunakan untuk berbagai macam pemenuhan kebutuhan informasi. Salah satunya adalah sebagai sarana informasi khususnya komputer berbasis multimedia yang memiliki sasaran lebih pada informasi dan contoh gerakan pada bela diri. Media informasi yang digunakan berupa buku, website, dan penyebaran lewat sumber (pelatih) yang terbatas sehingga kurang fleksibel, yang mungkin orang akan merasa sulit mendapatkan informasi dengan jelas dan menarik.

Menurut Bansa (2012), olahraga merupakan suatu kegiatan rutin yang sering dilakukan oleh masyarakat pada umumnya, namun tidak semua dapat memahami betul bagaimana teknik yang benar dalam berolahraga karena teknik yang benar hanya dapat dilakukan oleh orang-orang yang belajar bagaimana melakukan teknik yang benar itu sendiri dengan berbagai cara, baik secara teori maupun praktek langsung dilapangan, sebagai contoh adalah Taekwondo.

Taekwondo merupakan olahraga bela diri Korea yang paling populer dan juga merupakan olahraga nasional Korea. Tidak semua orang yang belajar taekwondo memahami betul bagaimana peraturan dan teknik taekwondo seperti teknik dasar yakni menangkis, memukul dan tendangan yang benar dimana teknik ini adalah teknik dasar yang dibutuhkan dalam taekwondo. Selain itu, tidak semua orang memiliki waktu yang fleksibel untuk datang dan mengikuti latihan setiap saat dan juga kendala teknis yaitu lupa akan gerakan yang sudah dipelajari saat latihan bersama terutama bagi anggota yang baru, sehingga dibutuhkan suatu media informasi tentang “Bagaimana belajar tentang teknik dasar dari taekwondo yang dapat dijadikan sebagai suatu metode pembelajaran untuk taekwondo baik bagi atlet maupun pelatih atau orang yang ingin mempelajari bela diri taekwondo?”.

Era digitalisasi ini secara tidak langsung menuntun metode pembelajaran konvensional untuk mentransformasikan dirinya ke dalam sistem pembelajaran *digital* yang kita kenal dengan sebutan *Digital Learning*. Menurut Erma Susanti & Muhammad Sholeh (2008), *Digital Learning* ialah proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk *digital*, baik secara isi (*contents*) maupun sistemnya. Saat ini konsep *Digital Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *Digital Learning* di lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industri (Cisco System, IBM, HP, Oracle, dsb). *Digital Learning* ini telah diterapkan sejak tahun 1970 dengan menggunakan monitor layar hijau melalui sebuah komputer *mainframe* berkecepatan rendah.

Metode pembelajaran "*Learning the Actual Object*" dapat dijadikan sebagai solusi karena metode pembelajaran LAO (*Learning the Actual Object*) merupakan sebuah metode yang memecah materi ajar menjadi penggalan materi kecil yang dirancang dengan lebih menitik beratkan pada pembelajaran objek asli berupa gambar maupun video untuk menjelaskan satu tujuan pembelajaran tunggal (Wiley, 2003).

Penelitian ini diharapkan akan memudahkan masyarakat untuk lebih cepat mengerti dan mudah memahami teknik dasar taekwondo. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul skripsi "**Perancangan Media Pembelajaran Taekwondo dengan Metode LAO (*Learning the Actual Object*)**" yang tujuannya untuk mempermudah pemahaman teknik – teknik dasar taekwondo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan metode *Learning the Actual Object* pada pembelajaran taekwondo?
2. Bagaimana merancang media pembelajaran taekwondo dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup untuk penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya membahas mengenai gerakan dasar taekwondo.
2. Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang dibuat hanya bersifat *offline* dan belum dapat dilakukan *update* secara langsung.
3. Peneliti hanya melakukan perancangan materi pembelajaran taekwondo dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dirancang dengan metode LAO (*Learning the Actual Object*).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk memudahkan masyarakat dalam memahami gerakan dasar taekwondo.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian yang akan dilakukan :

1. Bagi Peneliti

Melalui penelitian yang akan dilakukan, penulis berharap agar mampu menuangkan seluruh pengetahuan dan keterampilan yang telah penulis peroleh selama proses perkuliahan maupun pengalaman hidup penulis

tentang teknik – teknik taekwondo sehingga mampu lebih disempurnakan lagi oleh pihak-pihak lain di kemudian hari.

2. Bagi Pengguna Aplikasi

Meningkatkan daya tarik dan efektifitas pengguna dalam pembelajaran taekwondo karena aplikasi dirancang dengan menggunakan berbagai macam media seperti suara, gambar, video dan animasi sehingga terlihat menarik.

1.6 Sistematika Penulisan

Atas dasar tersebut diatas, maka penelitian ini akan penulis sajikan secara sistematis sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi studi pustaka terhadap teori-teori yang berhubungan dan kerangka teoritis yang menjadi landasan dalam penyusunan penelitian ini serta *software* yang digunakan untuk merancang sistem.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang rancangan yang dilakukan dalam penelitian, terdiri dari alur penelitian, analisis permasalahan, pemecahan masalah, dan perancangan desain interface pada sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi aplikasi pembelajaran yang dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan pengujian aplikasi pembelajaran yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan keterbatasan dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu juga berisi tentang rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.