

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tenis meja juga merupakan salah satu olahraga yang populer di Indonesia, dari kota hingga desa hampir selalu ada sarana untuk bermain tenis meja. Sekarang ini, perkembangan tenis meja semakin pesat, sehingga persaingan untuk prestasi makin bertambah ketat. Oleh karena itu, pemain tenis meja pada dasarnya membutuhkan kemampuan untuk melakukan berbagai macam pukulan dan keterampilan memainkan raket atau “bed”. Para pemain diharapkan dapat berlatih dengan berbagai macam pukulan dasar yang ada dalam permainan tenis meja agar dapat memainkan olahraga tersebut dengan mudah.

Pencapaian prestasi tenis meja dapat lebih baik jika latihan dilakukan sejak usia dini. Adanya waktu dan kesempatan berlatih yang lebih banyak maka diharapkan anak-anak tersebut dapat tumbuh menjadi petenis meja yang baik yang dapat menguasai segala macam teknik dasar permainan tenis meja. Selain itu, untuk meningkatkan prestasi permainan tenis meja diperlukan organisasi yang baik dengan para pelatih yang berpengalaman khusus dan mendasar untuk dapat melatih dan mengajar tenis meja. Latihan yang teratur, dengan kemauan yang keras dan ulet serta mengikuti instruksi pelatih juga merupakan faktor pencapaian prestasi tenis meja. Faktor lain yang dapat mengoptimalkan pencapaian prestasi dalam tenis meja yakni dengan diadakannya sekolah tenis meja ataupun diselenggarakan kegiatan ekstrakurikuler tenis meja dari tingkat Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Namun untuk mendapatkan pelatih yang

berkompeten dan dapat meningkatkan prestasi anak didik maupun atlet tenis meja di Indonesia tidaklah mudah dikarenakan peminatnya tidak begitu banyak pada masa lalu.

Seiring dengan semakin majunya Teknologi Komunikasi dan Informasi (*Information and Communication Technology/ICT*) telah mengubah model dan pola pembelajaran pada dunia pendidikan pada saat ini. Ada banyak sistem pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan alat bantu komputer, salah satunya yaitu aplikasi pengajaran yang mengacu pada teknologi berbasis *Multimedia* dan berbasis *Web (Internet)*. Dengan adanya ICT, tenaga pengajar yang tidak profesional dapat mengajarkan teknik dasar tenis meja ini dengan bantuan aplikasi yang dirancang untuk menggantikan tenaga profesional yang harganya relatif tidak murah.

Menurut Hamalik (1994), pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa.

Sudjana dan Rivai (2003) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (i) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (ii) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (iv) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama

kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Menurut Rob Philips dalam Nugroho (2008) menjelaskan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer. Klasifikasi interaktif dalam lingkungan multimedia pembelajaran bukan terletak pada system *hardware*, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar siswa dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer. Kualitas interaksi siswa dengan komputer sangat ditentukan oleh kecanggihan program komputer.

Menurut Rusman (2012), pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer (CD Pembelajaran) berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Azhar (2011) menyatakan fungsi dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada mahasiswa tentang peristiwa dilingkungan mereka.

Pengajaran Berbantuan Komputer atau disingkat dengan CAI (*Computer Assited Instruction*) adalah suatu sistem pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan peralatan komputer sebagai alat bantu yang bersama-sama dengan *knowledge base*. CAI merupakan pengembangan daripada teknologi informasi terpadu yaitu komunikasi (interaktif), audio, video, penampilan citra (*image*) yang dikemas dengan sebutan teknologi multimedia.

Menurut Rob Philips dalam Nugroho (2008) menjelaskan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer. Klasifikasi interaktif dalam lingkungan multimedia pembelajaran bukan terletak pada system *hardware*, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar siswa dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer. Kualitas interaksi siswa dengan komputer sangat ditentukan oleh kecanggihan program komputer.

Oleh karena itu penulis akan merancang sebuah sistem aplikasi “Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Tennis Meja Dengan Menggunakan Metode CAI”. Aplikasi media pembelajaran ini akan dibuat dengan menggunakan Adobe Flash.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara untuk menerapkan metode CAI (*Computer Assisted Instruction*) dalam perancangan sistem aplikasi media pembelajaran teknik dasar tenis meja bagi pemula?
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi media pembelajaran yang dapat yang baik atau cocok untuk pemula dalam mencapai tujuan secara optimal dalam pembelajaran teknik dasar bermain tenis meja?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pembelajaran multimedia yang lebih menarik dan membantu dalam pembelajaran teknik dasar tenis meja?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis membatasi masalah tersebut menjadi beberapa, yaitu:

1. Aplikasi ini tidak memuat strategi permainan maupun teknik-teknik permainan yang *advanced*.
2. Aplikasi pembelajaran yang akan dirancang hanya memuat teknik-teknik dasar permainan tenis meja.
3. Aplikasi pembelajaran teknik dasar permainan tenis meja ini hanya bersifat *static* dan *offline*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian sistem ini adalah merancang suatu aplikasi pembelajaran yang diharapkan dapat membantu pemain pemula tenis meja dalam

mempelajari teknik-teknik dasar permainan tenis meja. Dalam sistem aplikasi pembelajaran ini juga memuat tutorial dan video yang diharapkan dapat membantu para pemain tenis meja dengan mudah menerapkan teknik-teknik dasar pukulan dan cara memegang raket atau “bed”.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi pengguna:

1. Dapat mengetahui dan mempelajari teknik-teknik dasar tenis meja dengan mudah.
2. Dapat mengembangkan minat dalam bermain tenis meja dan memperoleh hasil maksimal dari bakat yang dimiliki melalui aplikasi yang dirancang.

Bagi penulis:

1. Mampu memproduksi aplikasi media pembelajaran sesuai dengan kemampuan penulis.
2. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang pendidikan yang diminati dan dikuasai.

Bagi akademisi:

1. Membantu dalam referensi dan perancangan aplikasi multimedia pembelajaran yang akan dibuat peneliti selanjutnya.
2. Dapat menggunakan aplikasi yang dirancang untuk memberikan pelatihan teknik dasar permainan tenis meja kepada pihak membutuhkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Pembahasan dalam tugas akhir ini akan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan latar belakang, rumusan masalah, batasan permasalahan, tujuan pembuatan tugas akhir, manfaat dan sistematika penelitian tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tinjauan pustaka, beberapa teori pendukung yang berhubungan dengan pokok pembahasan dan mendasari pembuatan tugas akhir ini serta *software* yang digunakan untuk merancang aplikasi tersebut.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang alur penelitian yang akan dilakukan, analisa permasalahan yang ada, dan perancangan aplikasi media pembelajaran yang akan dibuat serta perbandingan metode yang digunakan dalam merancang aplikasi tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan aplikasi media pembelajaran teknik dasar olahraga tenis meja berdasarkan perancangan, serta membahas tampilan dan hasil ujicoba aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari tugas akhir dan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.