

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum media pembelajaran merupakan suatu alat bantu komunikasi pada proses belajar mengajar. Proses belajar melalui media pembelajaran menjadi penting bagi masyarakat karena merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran itu sendiri bisa melalui media yang berbeda – beda, misalnya melalui media visual dalam bentuk grafik, diagram dan lain – lain.

Media pembelajaran berbasis multimedia menjadi suatu alat komunikasi yang interaktif karena melibatkan pengguna secara aktif. Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih baik, karena materi yang disampaikan dapat diterima dan disimpan melalui media dalam bentuk fisik.

Media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pembelajaran pembentukan otot pada New Star Gym Salatiga saat ini dengan memanfaatkan jasa pembimbing. Pembimbing berperan penting dalam penyampaian materi mengenai pembelajaran pembentukan otot secara langsung, artinya pembimbing membantu pembelajaran dalam teknik dan pola gerakan yang dilakukan para binaragawan melalui gerakan tubuh.

Mengingat pembelajaran pembentukan otot adalah program pembelajaran pembentukan badan dan menambah massa otot untuk mendapatkan tubuh yang sehat dan ideal, maka diperlukan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran yang memiliki teori dasar pembentukan otot dan kesehatan.

Selain itu penulis menyadari bahwa binaragawan sebagai pemula tidak sama dengan binaragawan lainnya, artinya tinggi dan berat badan yang dimiliki setiap binaragawan berbeda - beda, maka perlu adanya pengelompokan pada binaragawan. Hal ini dilakukan karena program pembentukan badan pada setiap binaragawan yang berbeda tidak sama.

Cara untuk mensukseskan program pembentukan badan tersebut dengan memberikan pembelajaran mengenai program pembentukan badan melalui aplikasi multimedia yang interaktif sebagai media pembelajaran pembentukan otot. Disini penulis akan memudahkan para binaragawan mencapai tujuan mereka dalam melakukan program pembentukan badan dan menambah massa otot melalui media pembelajaran yang interaktif sehingga memudahkan para binaragawan dalam memahami berbagai materi yang disampaikan.

Berdasarkan persoalan diatas, maka penulis bermaksud mengambil judul "Perancangan media pembelajaran dasar pembentukan otot pada New Star Gym SALATIGA"

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

“ Bagaimana membuat aplikasi multimedia yang interaktif sebagai media pembelajaran program pembentukan badan dan menambah massa otot yang dapat diminati sebagai sebuah metode pembentukan otot yang tepat dan efisien ?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan bahasan masalah ini maka penulis telah menyusun batasan masalah tersebut, yaitu :

1. Skripsi ini membahas pembuatan aplikasi pembelajaran dasar pembentukan otot sebagai perancangan media pembelajaran di New Star Gym.
2. Batasan penelitian ini meliputi pembahasan tentang program pembelajaran pembentukan otot dan informasi kesehatan tubuh melalui konsumsi makanan dan buah – buahan dan rutinitas yang dapat dilakukan oleh binaragawan.
3. Pengelompokan pada binaragawan sebagai pengguna yang berbeda dalam melakukan program pembentukan badan dan menambah massa otot.
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain dan memproduksi aplikasi ini adalah Adobe Flash CS 4, Adobe Photoshop CS 4, dan Fruty Loops 8.
5. Informasi dan materi disajikan dalam bentuk Aplikasi dan dikemas dalam CD (*Compact Disc*).

1.4 Maksud dan Tujuan

Tujuan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sastra I Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta, sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi mengenai program pembentukan badan dan menambah massa otot dengan menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia sehingga dapat diminati sebagai sebuah metode pembentukan otot yang tepat dan efisien.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi binaragawan :
 - a. Mempelajari program pembentukan otot yang lebih menyenangkan
 - b. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang tubuh yang sehat melalui program pembentukan badan
 - c. Membantu binaragawan dalam menentukan program pembentukan badan sebagai metode pembentukan otot yang tepat dan akurat.
2. Manfaat bagi pembimbing :
 - a. Membantu dan mempermudah penyampaian materi.
3. Manfaat bagi New Star Gym Salatiga :
 - a. Sebagai alternatif media penyampaian materi kepada binaragawan.

- b. Sistem pembelajaran ini diharapkan dapat mendukung sarana pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pelayanan New Star Gym Salatiga.
- c. Sistem pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah pembimbing dalam penyampaian materi.

1.6 Metode Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data – data yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode – metode penelitian, yaitu antara lain :

1. Metode Wawancara

Yaitu mengumpulkan data – data pelajaran sebagai program pembentukan badan yang dapat mendukung kelengkapan materi pembelajaran.

2. Metode Literatur

Yaitu mengumpulkan berbagai materi dari internet mengenai informasi gizi makanan (nutrisi), suplementasi, pengaturan pola makan, dan istirahat, program latihan, juga materi mengenai pembuatan aplikasi dengan menggunakan Adobe Flash, Adobe Photoshop, dan Fruty Loops 8.

3. Metode Kulsoner

Yaitu mengumpulkan data pengguna dalam menguji kelayakan aplikasi untuk mendapatkan hasil dan kesimpulan rancangan ini.

4. Metode Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data-data dari buku mengenai perancangan media pembelajaran dan perancangan aplikasi menggunakan Adobe Flash.

1.7 Sistemmatika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang saling berhubungan sehingga diharapkan akan lebih mudah untuk dimengerti dan mendapat manfaat dari tulisan ini. adapun uraian singkat mengenai isi tulisan ini adalah :

BAB I Pendahuluan.

Pada bab ini berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika skripsi.

BAB II Landasan Teori.

Dalam bab ini berisi teori multimedia yang berhubungan dengan rekayasa perangkat lunak sebagai alat belajar dan teori lain yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem.

Bab ini membahas tentang perancangan media pembelajaran dan rancangan sketsa aplikasi yang dibuat oleh penulis.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan.

Dalam bab ini dijelaskan mengenai Implementasi media pembelajaran yang telah dibuat.

BAB V Penutup.

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.