

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman yang sudah serba teknologi ini, segala pekerjaan dan cara-cara manusia untuk meningkatkan kualitas dirinya semakin dipermudah oleh perkembangan teknologi. Dari awalnya dilakukan secara konvensional kini telah banyak dilakukan secara digital seiring dengan majunya langkah dunia komputer. Banyak permasalahan aspek kehidupan yang terbantu dan dimudahkan oleh komputer. Salah satunya yaitu cara manusia mempelajari ilmu yang didapatkannya baik akademik maupun non akademik.

Manusia belajar tidak hanya terbatas pada buku, modul, atau fotocopyan materi saja, namun telah memanfaatkan teknologi multimedia. Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan<sup>1</sup>. Sehingga multimedia dapat membantu mempertajam pesan yang dimaksud. Media pembelajaran yang disajikan dalam kemasan multimedia membuat proses belajar yang dulunya monoton kini dapat dilakukan secara interaktif.

Kendala yang dihadapi ketika belajar beladiri menggunakan media cetak maupun hardcopy biasanya berupa kurang jelasnya gambar bagaimana gerakan beladiri tersebut. Apalagi jika telah difotocopy berulang-ulang, sehingga menghambat proses pemahaman untuk mengulang materi latihan yang

disampaikan . Dengan dibuatnya media pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini maka seorang kenshi dapat belajar dengan mudah karena dipandu oleh video beserta keterangannya yang disajikan dengan menu materi gerakan beladiri apa yang ingin dipelajari. Sehingga posisi gerakan beladiri serta istilah-istilah yang menggunakan bahasa Jepang seperti apa yang benar sesuai dengan yang diajarkan oleh seorang Sempai dapat dipelajari dengan mudah melalui media pembelajaran interaktif ini.

Melihat keterbatasan sumber belajar yang ada dengan disertai uraian diatas, maka judul yang diangkat dari penelitian ini adalah “ PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO BELADIRI SHORINJI KEMPO TINGKAT KYU IV PADA DOJO STMIK AMIKOM YOGYAKARTA”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian diatas serta untuk mempermudah dalam penyusunan, maka rumusan masalah yang diajukan yaitu :

“Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif berbasis video sebagai media pendukung belajar beladiri Shorinji Kempo tingkat KYU IV?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dilakukan agar tidak menyimpang dari topik yang dibahas, maka batasan aplikasi yang dibuat yaitu disajikan sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran interaktif ini berformat akhir \*.exe .

2. Aplikasi ini diorientasikan sebagai media pembelajaran dan tidak bertujuan untuk kepentingan bisnis.
3. Video Interaktif hanya terdiri dari video ikrar dan janji, video zazen, video kihon kun ren, video ukemi, video ken, video jitzuka/waza, dan video demonstrasi.
4. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video interaktif ini adalah Adobe Flash CS4, Adobe Premiere CS4, dan Adobe Photoshop CS4 .
5. Analisis yang digunakan adalah analisis SWOT.
6. Produk akhir secara fisik berupa CD/DVD (Compact Disk) yang berisi teknik Kempo Kyu IV yang pengoperasiannya membutuhkan seperangkat komputer

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kenyataan mengenai sistem pembelajaran pada Dojo Shorinji Kempo STMIC AMIKOM.
2. Membuat media pembelajaran interaktif berbasis video Beladiri Shorinji Kempo Tingkat Kyu IV.
3. Sebagai syarat kelulusan program Strata-I di STMIC AMIKOM Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
4. Mengaplikasikan teknologi informasi berbasis multimedia di bidang pendidikan.
5. Memberikan kontribusi yang bermanfaat demi kemajuan Dojo Shorinji Kempo STMIC AMIKOM Yogyakarta.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini yaitu :

1. Bagi penulis
  - a. Belajar membuat media pembelajaran interaktif sebagai media pendukung belajar ilmu Beladiri Shorinji Kempo Tingkat Kyu IV.
  - b. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama belajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi Sempai / Sensei ( guru )
  - a. Sebagai inovasi baru sistem pengajaran pelajaran KYU IV disamping mengajar dengan cara praktek langsung. Sehingga memudahkan dalam menyampaikan materi yang disajikan secara interaktif.
  - b. Menambah pengetahuan seorang Sempai / Sensei dibidang teknologi informasi berbasis multimedia interaktif
3. Bagi Kenshi ( Siswa )
  - a. Sebagai cara belajar baru yang mandiri sepulang belajar dengan Sempai / Sensei.
  - b. Meningkatkan minat belajar ilmu beladiri Shorinji Kempo tingkat KYU IV.
  - c. Mempermudah dalam mempelajari teori serta teknik yang diajarkan oleh Sempai / Sensei.

### 1.6 Metode Penelitian

Sumber-sumber data untuk kelengkapan menyusun skripsi menggunakan metode-metode sebagai berikut :

### 1. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini yaitu Sempai dan Kenshi Shorinji dan tempat latihannya yaitu Dojo Amikom.

### 2. Pengumpulan Data

- Metode Interview (wawancara)

Metode ini dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan Sempai dan Kenshi Dojo Amikom Yogyakarta.

- Metode Observasi (pengamatan)

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian.

- Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan sumber-sumber pustaka yang digunakan sebagai referensi.

### 3. Pengembangan Multimedia

Dalam pengembangan sistem multimedia, maka langkah-langkah yang perlu diperhatikan yaitu :

- Mendefinisikan Masalah

Analisis sistem mengidentifikasi kebutuhan pemakai dan menentukan bahwa pemecahannya memerlukan multimedia.

- Merancang Konsep

Analisis sistem dan pemakai, mungkin bekerjasama dengan profesional komunikasi terlibat dalam rancangan konsep yang

menentukan keseluruhan pesan dan memeriksa semua urutan utama.

- Merancang Isi

Pengembang terlibat dalam rancangan isi dengan menyiapkan spesifikasi aplikasi yang rinci.

- Menulis Naskah

Dialog dan semua elemen terinci dari urutan ditentukan.

- Merancang grafik

Grafik dipilih yang mendukung dialog. Latar belakang atau perlengkapan yang perlu digunakan dalam video dirancang.

- Memproduksi Sistem

Pengembang sistem memproduksi berbagai bagian dan menyatukannya dengan sistem.

- Melakukan Tes Pemakai

Analisis sistem mendidik pemakai dalam penggunaan sistem dan memberikan kesempatan bagi pemakai untuk akrab dengan semua *feature*.

- Menggunakan Sistem

Pemakai memanfaatkan sistem.

- Memelihara Sistem

Sistem multimedia harus dipelihara. Perbedaan utamanya adalah pemakai tidak dapat diharapkan untuk melaksanakan

pemeliharaan. Ini adalah tugas para spesialis dan profesional. Multimedia bukanlah aplikasi *end-user computing*.

#### 4. Desain Penelitian

Penelitian dilakukan dengan cara observasi langsung ke tempat latihan beladiri Kempo yaitu Dojo Amikom, dengan tujuan yaitu :

- Mendapatkan informasi tentang tanggapan para Kenshi dan Sempai terhadap pembuatan media pembelajaran interaktif beladiri Shorinji Kempo.
- Mendapatkan informasi yang tepat mengenai teknik Kempo tingkat KYU IV.

#### 1.7 Sistematika penulisan

Penyusunan skripsi ini penulis membagi bagiannya dalam lima bab. Pembagian bab demi babnya yaitu sebagai berikut :

##### 1. Bab I           PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

##### 2. Bab II          LANDASAN TEORI

Pembahasan yang menguraikan tentang teori-teori yang berupa definisi-definisi atau model-del sistematis yang berkaitan dengan ilmu yang penulis teliti. Serta membahas

tentang perangkat lunak yang digunakan oleh penulis dalam merancang media pembelajaran interaktif.

3. Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis permasalahan yang ada, yang kemudian diselesaikan melalui penelitian.

4. Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang desain sistem yang terdiri dari merancang konsep, menulis naskah, merancang grafis, memproduksi sistem serta uji coba aplikasi multimedia interaktif dengan pembahasan kelayakan aplikasi yang mendukung serta tentang pemeliharaan sistem (media penyimpan aplikasi multimedia interaktif).

5. Bab V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang penulis lakukan serta saran yang bermanfaat oleh peneliti yang akan datang.

6. Daftar Pustaka

7. Lampiran