

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan di dalam bidang teknologi informasi telah membawa pengaruh besar pada bidang pendidikan. Pembaharuan dalam bidang pendidikan membawa pengaruh sikap, perilaku nilai-nilai pada individu dan masyarakat. Untuk mencapai kemajuan dalam dunia pendidikan baik formal maupun non-formal diperlukan strategi yang tepat dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti materi, metode, sarana dan prasarana, serta evaluasi. Salah satu komponen yang mendukung dalam pembelajaran adalah tentang pemilihan metode mengajar yang tepat. Pemilihan metode yang tepat dalam hal ini tidak hanya terkini dan inovatif tetapi yang terpenting adalah efektifitas metode tersebut pada suatu pelajaran.

Dalam pemilihan metode mengajar yang tepat teknologi saat ini merupakan suatu solusi utama dan multimedia pembelajaran dijadikan sebagai sebuah metode dalam penyampaian informasi secara efektif. Adanya multimedia manusia bisa berinteraksi dengan komputer melalui media gambar, teks, audio, animasi dan video. Selain itu multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik. Sebagai contoh multimedia dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar, mendesain majalah dan membuat film-film animasi, seperti film-film kartun. Salah satu penerapan multimedia

dalam bidang pendidikan adalah Video interaktif yang dijadikan sebagai media pembelajaran sehingga diharapkan dapat memberikan suatu nuansa lain dalam belajar serta hasil yang efektif dan maksimal.

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, 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?".

## 1.2 Rumusan Masalah

Belajar merupakan aktivitas interaksi antara pengajar dan pembelajar. Pengajar harus mampu memberikan metode belajar yang tepat dalam proses belajar. Multimedia interaktif merupakan suatu metode pembelajaran

yang tepat karena lebih efektif dan membantu dalam proses belajar. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka di angkat permasalahan “Bagaimana membuat CD interaktif media pembelajaran gerakan dasar taekwondo berbasis multimedia yang dapat dijadikan sebagai metode belajar bagi atlet, pelatih maupun masyarakat pada umumnya yang menggemari bela diri taekwondo?”.

### 1.3 Batasan Masalah

Multimedia yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas sedangkan pada bela diri taekwondo juga memiliki banyak sekali teknik dalam bela diri baik teknik individu maupun teknik secara tim. Berdasarkan rumusan masalah penulis membatasi penelitian ini karena adanya keterbatasan waktu, biaya, tenaga dan kemampuan penulis. Oleh karena itu, untuk memfokuskan bahasan dalam masalah ini, penulis hanya membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu :

1. CD interaktif gerakan dasar taekwondo hanya dapat dijalankan di media seperti komputer, laptop, dan netbook.
2. CD Interaktif hanya terdiri dari video teknik menangkis, video teknik memukul dan video teknik menendang.
3. Video yang dibuat merupakan real video (video nyata) yang direkam berdasarkan data yang telah terkumpul serta melalui proses editing dan animasi baik teks maupun gambar dalam membantu penjelasan tentang teknik yang dibuat.

4. Penulis hanya memberikan informasi umum seputar taekwondo meliputi sejarah, peraturan serta teknik dasar.
5. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video interaktif ini adalah Adobe Premiere 2.0, CorelDraw X4, Adobe Photoshop CS4, dan Adobe audition 3.0 yang merupakan aplikasi-aplikasi pendukung. Aplikasi utama dalam pembuatan video interaktif ini adalah Adobe Flash CS4.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan CD interaktif sebagai media pembelajaran taekwondo.
2. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dan dipelajari oleh penulis selama mengikuti kuliah.
3. Menambah pengetahuan dan pengalaman dibidang multimedia khususnya pada pembuatan multimedia interaktif.
4. Memperoleh wawasan secara nyata dari penelitian yang dilakukan tentang multimedia maupun taekwondo.
5. Sebagai syarat kelulusan program strata I pada sekolah tinggi manajemen informatika dan computer "STMIK AMIKOM" Yogyakarta.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat memberikan gambaran dan wawasan tentang multimedia khususnya pembuatan Video Interaktif.
2. Dapat dijadikan sebagai referensi dalam membuat Video Interaktif pembelajaran.
3. Sebagai alat bantu media pembelajaran bagaimana menangkis, memukul, dan menendang yang benar serta gambaran umum seputar taekwondo.

## 1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian, untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

### 1.6.1 Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah para taekwondoin dan pelatih pada beberapa tempat latihan taekwondo dengan pengambilan sample secara acak.



### 1.6.2 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan observasi langsung ke beberapa tempat pelatihan taekwondo.

1. Menggali informasi tentang tanggapan terhadap pembuatan CD interaktif media pembelajaran gerakan dasar taekwondo berbasis multimedia.
2. Mendapatkan informasi yang tepat tentang teknik dasar dalam gerakan taekwondo sesuai pengalaman dari tiap subyek yang ditanyakan.

### 1.6.3 Pengumpulan data

#### 1. Metode wawancara ( personal interview)

Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara mewawancarai beberapa subyek secara acak dengan pertanyaan tentang tanggapan pembuatan CD interaktif media pembelajaran gerakan dasar taekwondo berbasis multimedia dan pertanyaan seputar teknik dan peraturan dasar taekwondo.

#### 2. Metode Literature

Pengumpulan data dengan metode literatur akan dilakukan untuk mendukung hasil dari metode pengumpulan data wawancara dimana akan dicari referensi dari manfaat CD interaktif media pembelajaran gerakan dasar taekwondo berbasis multimedia.

### 3. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data akan dilakukan juga dengan cara membaca dan mempelajari buku buku pustaka yang berkaitan dengan taekwondo, multimedia, animasi, video dan interaktif yang telah ada untuk dijadikan sebagai referensi ataupun bahan pembanding.

#### 1.6.4 Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara kualitatif, sehingga akan diketahui manfaat maupun kekurangan dari pembuatan CD interaktif media pembelajaran gerakan dasar taekwondo berbasis multimedia dan akan dijadikan sebagai bahan latihan. Dalam melakukan analisa, peneliti juga menyeleksi beberapa video yang direkam dan yang akan dijadikan sebagai bahan dalam pembuatan video interaktif.

#### 1.6.5 Tahap Pembuatan

Pembuatan multimedia pembelajaran interaktif gerakan dasar taekwondo dalam bentuk *compact disc* (CD).

#### 1.6.6 Uji Kelayakan

Menguji kelayakan media (program) yang telah dibuat melalui uji coba pada para taekwondoin.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis kedalam 5 bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai pengertian multimedia, perkembangan multimedia sebagai media pembelajaran, unsur-unsur multimedia, sejarah animasi, pengertian animasi, pengertian interaktif, tahapan pembuatan CD interkatif, dan sistem perangkat lunak yang digunakan untuk membuat CD interaktif.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang sejarah taekwondo, perkembangan taekwondo di dunia dan Indonesia, teknik dan aturan-aturan yang digunakan dalam taekwondo serta menganalisis pembuatan *storyboard*, pembuatan intro video sebagai media pembelajaran dengan menggunakan metode analisis SWOT



## BAB IV IMPLEMENTASI DAN MEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang pembuatan proses *editing* video, penambahan animasi sebagai pendukung, pemberian *background*, *rendering* dan pembuatan interaktif. Serta implementasi hasil pembuatan video interaktif.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan tentang penelitian yang dilakukan serta saran yang ingin disampaikan oleh penulis berkaitan dengan hasil penelitian yang dibuat agar dapat bermanfaat bagi penulis dan yang lainnya sehingga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

### Daftar Pustaka

### Lampiran

#### 1.8 Rencana Kegiatan

Adapun rencana kegiatan yang dilakukan dalam penelitian dan pembuatan CD interaktif media pembelajaran gerakan dasar taekwondo berbasis multimedia adalah sebagai berikut :

