

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan sebuah bahan ajar dikemas secara praktis dan lebih menarik. "Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran melalui berbagai macam strategi umumnya dikelompokkan kedalam sistem *e-learning*. Melalui *e-learning*, pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah, kapan saja dan dimana saja. Konsep *e-learning* masih memiliki keterbatasan yaitu mengharuskan penggunaanya berhadapan dengan perangkat elektronik yang tidak fleksibel untuk dipindah tempatkan seperti komputer." Untuk meningkatkan kualitas konsep pembelajaran berbasis teknologi atau *e-learning*, perlu dikembangkan sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan "teknologi bergerak (*mobile*) atau lebih dikenal dengan istilah *mobile learning* yang menjanjikan independensi waktu dan tempat dalam arti sesungguhnya. *Mobile learning* didefinisikan sebagai sebagai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (*e-learning*) akan tetapi perangkat yang digunakan mengacu pada perangkat bergerak seperti PDA, *tablet PC*, *handphone*, dan lain" sebagainya.[1]

Menurut Resti Yektyastuti, dkk dalam penelitiannya mengatakan penggunaan media pembelajaran berbasis Android merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke 21 Penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar pada ranah kognitif dan motivasi belajar peserta menyebutkan implementasi pembelajaran menggunakan *smartphone* dan *tablet* dapat memberikan dampak positif terhadap dimensi kognitif, metakognitif, afektif, dan sosial budaya. *Smartphone* dan *tablet* memiliki kekuatan untuk mentransformasi pengalaman belajar.[2]

Menurut Usman Ependi, dkk penggunaan android dikarenakan android merupakan platform yang paling populer bagi ponsel di dunia. Banyak yang menggunakan Android untuk mencari aplikasi, permainan dan konten digital

lainnya. Android menjadi sistem operasi mobile yang tumbuh paling cepat. Setiap hari lebih dari 1 juta perangkat Android diaktifkan di seluruh dunia.[3]

Media pembelajaran berbasis android merupakan salah satu media yang ekonomis dan efisien dibandingkan dengan media lainnya seperti *E-Learning* yang membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesnya. Media pembelajaran berbasis Android tersebut merupakan aplikasi Android berbasis Adobe AIR (*Adobe Integrated Runtime*) yang dalam proses pengembangannya menggunakan aplikasi Adobe Flash Professional CS6.[4] Pengembangan media pembelajaran interaktif membutuhkan metode pengembangan perangkat lunak, salah satu metode pengembangan yang dapat digunakan adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Nurajizah pernah menggunakan metode MDLC dalam mengembangkan aplikasi pengenalan lagu anak-anak berbasis multimedia, proses pembuatan aplikasi menggunakan enam tahapan yaitu: konsep (*Concept*), perancangan (*Design*), pengumpulan bahan (*Material Collecting*), pembuatan (*Assembly*), pengujian (*Testing*), dan distribusi (*Distribution*).[5]

Olahraga merupakan kegiatan yang menyehatkan untuk tubuh dan dibutuhkan oleh setiap orang. Menurut Yogi Setiawan, dkk olahraga merupakan aktivitas yang wajib dilakukan setiap orang demi menjaga kebugaran dan kesehatan tubuhnya. Pada zaman sekarang olahraga telah menjadi kebutuhan yang sangat digandrungi semua kalangan. Bisa dikatakan sampai saat ini olahraga telah memberikan kontribusi yang sangat positif dan nyata bagi peningkatan kinerja masyarakat dalam melakukan aktivitasnya.[6]

Cedera olahraga memerlukan pengelolaan yang baik khususnya pelaku dalam bidang olahraga agar dapat kembali melakukan latihan-latihan dan prestasi. Untuk mencapai tujuan tersebut pengelolaan cedera olahraga harus didukung oleh berbagai disiplin ilmu atau profesi. Banyak macam dan ragam cedera olahraga sehingga diperlukan pendekatan terapi yang bersifat umum maupun spesifik.[7]

Jika terjadi cedera olahraga dalam latihan ataupun dalam pertandingan, maka secepatnya harus diberikan pertolongan sehingga orang yang cedera dari terhindar dari keadaan yang mungkin lebih parah. "Cedera olahraga harus mendapat

pertolongan atau pengobatan sedini mungkin, agar para olahragawan tidak menderita cacat dan segera dapat berlatih dan bertanding kembali".[8]

Berdasarkan hal tersebut penelitian ini dibuat untuk membuat suatu media interaktif yang dapat digunakan di *mobile phone* berbasis android guna membantu pembelajaran serta menambah pengetahuan mengenai penanganan cedera olahraga. Dengan dibuatnya media interaktif ini yang diperuntukan kepada masyarakat umum diharapkan akan banyak yang memahami mengenai hal yang harus dilakukan ketika mengalami cedera akibat olahraga yang dilakukan, sehingga tidak terjadi kemungkinan terburuk yang dapat terjadi kedepannya kepada orang yang mengalaminya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah bagaimana membuat Media Interaktif Sebagai Sarana Edukasi Mengenai Penanganan Cedera Olahraga dengan hasil akhir berupa aplikasi yang digunakan pada *mobile phone* berbasis android.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang terdapat dalam penilitan ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai objek materi adalah mengenai penanganan cedera olahraga, khususnya olahraga yang memiliki resiko cedera pada otot dan sendi.
- b. Media Interaktif menampilkan informasi berupa pengertian cedera, penyebab, pencegahan, penanganan pertama, dan penanganan rehabilitasi.
- c. Media interaktif ini memiliki 10 pertanyaan kuis dengan 4 pilihan jawaban.
- d. Tampilan yang dihasilkan hanya mendukung tampilan potrait
- e. Software yang digunakan dalam proses pembuatan adalah Adobe Animate, Adobe Illustrator.

- f. Media interaktif yang dihasilkan dapat dijalankan pada perangkat mobile berbasis Android dengan minimal versi 5.0 (Lolipop)

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun tujuan penulisan ini adalah membuat aplikasi media interaktif guna membantu pembelajaran serta menambah pengetahuan mengenai penanganan cedera olahraga.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat Pembuatan Media Interaktif Sebagai Sarana Edukasi Mengenai Penanganan Cedera Olahraga pada penelitian ini adalah:

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

- a. Menambah pengetahuan atas teori yang diajarkan khususnya pengetahuan tentang pembuatan media interaktif
- b. Guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata I pada Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat bagi Masyarakat

- a. Memperkenalkan Media Interaktif Sebagai Sarana Edukasi Mengenai Penanganan Cedera Olahraga.
- b. Memberi edukasi mengenai penanganan cedera olahraga .

1.6 Sistematika Penulisan

Agar lebih mengerti, sistematika penyusunan laporan skripsi ini menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematis penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori yang ada di bab berikutnya ini berisikan tentang beberapa teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, yang

menguraikan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung pembuatan media interaktif.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi gambaran dari Media Interaktif Sebagai Sarana Edukasi Mengenai Penanganan Cedera Olahraga serta penjelasan tentang pembuatan media interaktif, manfaat media interaktif.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dalam penulisan skripsi berisikan pembahasan media interaktif yang dibuat, dijelaskan juga hasil tahapan yang diberikan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menguraikan tentang kesimpulan apa yang didapat dari keseluruhan pelaksanaan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai sebagian acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik secara praktis maupun teoritis.